www.ncpress.com.cn
新世纪书局

超级漫画家圣经

赵佳◎编著

著名漫画家
白骁 CMJ
鼎力推荐

漫迷学习 珍藏必备
学习漫画技法最权威的教材!

龍門書局

Chapter 02

漫画绘制工具

Basic Tools of Comic Painting

虽然工具不能弥补技术上的不足，但画漫画离不开工具，不同的工具可以绘制出不同的效果。找到适合自己的工具也是学习漫画的早期课题之一。

现在各种期刊及网上对漫画工具均介绍得很多，因此这里我们尽量从简，主要介绍对各种工具的灵活利用和理解。工具用活了，对画漫画的帮助是很大的。

2.1 漫画用纸

在过去，画漫画必须用纸，但是随着时代的发展，现在很多漫画家对纸的要求并不是那么严格了，因为现在的电脑绘画可以完全不用纸张，仅用电脑加数位板就可以画出一幅完整的画来，甚至可以逼真地模拟一部分手绘效果。然而，电脑绘画仍然代替不了手绘，因为手绘更能体现画家的艺术性和个性。笔和纸之间细微的相互作用，色彩之间奇妙的渗透效果，其中有着无穷的变化，这是电脑作画所达不到的。并且，现实中存在的作品，个个都是“孤品”，其本身就有着相应的价值，电脑作品由于复制、传播很容易，存世价值也就很难保证了。

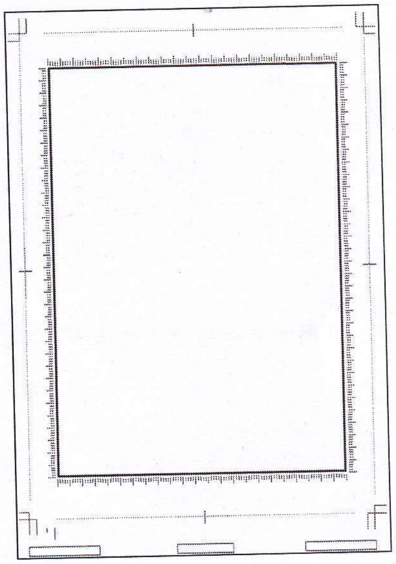


图2-001

对纸的要求因人而异。绘制黑白画的时候，可以用专业的漫画原稿纸，这种纸光滑、洁白，有一定强度和吸水性，分为素面版本和带有浅色刻度线的版本。浅色刻度线是用来辅助判断印刷尺寸的，非常方便（图2-001）。专业原稿纸非常适合用蘸水笔勾勒线条，同时很耐磨；这种纸的制造目的就是让作者直接用铅笔在上面打草稿，并且能在用墨线勾勒完线条后，用橡皮擦把铅笔线擦掉，一条龙作业全部在一张纸上完成。另外可以用质量较好的复印纸代替漫画原稿纸绘制黑白稿，上墨后容易干，手感好，线条不洇，用橡皮擦过后不起毛。

画彩稿的时候可以按个人风格选纸，一般可用细纹水彩纸。水彩纸画出的画很有味道，尤其是湿画法，各种色彩相互撞击和互溶，能产生奇妙的绘画效果。但它也有弱点，就是无论多细的水彩纸也会产生细纹，画幅大的时候没什么问题，对于画幅较小的分格漫画，就显得有些粗，在出版扫描的时候，这些纸纹可能对画质有一定的负面影响（图2-002）。有人用国画的生宣纸作画，生宣纸亦称矾宣，各种色彩也能产生特殊的效果，画黑线时要一笔到位，不好修改，要求有较深的基本功，但画出的漫画别有韵味（图2-003）。当然，其他如水粉纸等也是可以用的，要视风格而定。什么纸都会有它的味道，大家可以多多探索。

要使用什么大小的纸张才合适？根据要求的不同，使用的纸张大小也要有各自的规格。国际上流行的标准漫画原稿用纸一般是B4大小，原稿纸较贵，国内杂志对画质要求也较低，因此可以酌情使用较小规格的纸张，A4大小的即可。当然，如果追求更加精致的效果，可以选用较大的纸张。

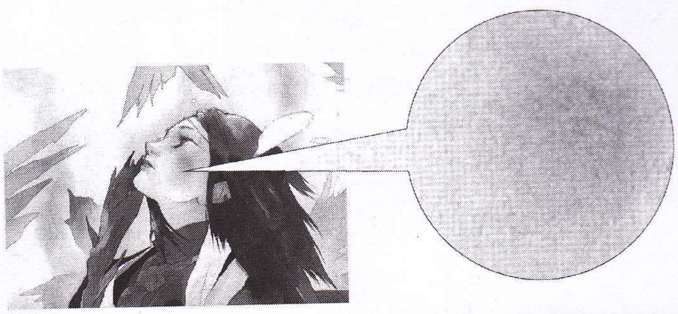


图2-002

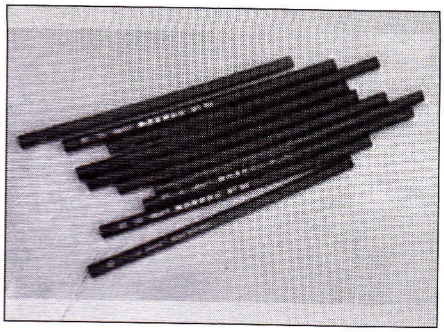
常见的纸张开型和具体大小：
A3 = 国际8开纸　（约297mm×420mm）
A4 = 国际16开纸（约210mm×297mm）
B4 = 标准8开纸　（约257mm×364mm）
B5 = 标准16开纸（约182mm×257mm）

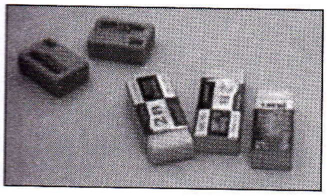
图2-003

2.2 铅笔、橡皮、尺子、墨水

铅笔

铅笔的作用一般是打草稿，大家应该尽量避免用太硬或太软的笔芯。铅笔有若干型号，比如HB、3B。H是hard的首字母，也就是笔芯的硬度，B是black的首字母，也就是笔芯的黑度。由于铅笔芯主要由粘土和石墨混合制造，粘土负责硬度，石墨负责黑度，两者的比例变化了，就可以做出不同型号的笔芯；除此之外，还有F型号的笔芯，它介于H和B之间。铅笔由硬至软分别是6B～B、HB、F、H～10H，一共18个型号，HB以上是软质笔芯，H以下就是硬质笔芯。我们画草图的时候，最多用到B、HB、F、H这几种型号，太硬的会划伤纸张，太软的会显得很脏。选购的时候应多多留意。



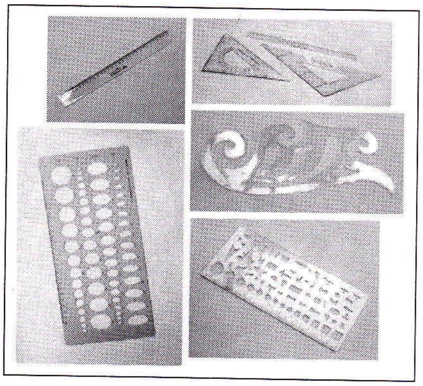


橡皮

橡皮越软越好。用了一段时间后如果橡皮变黑，可以在粗糙的布（如牛仔裤）或纸上摩擦，去掉脏的部分，保证画面的清洁。

尺子

尺子的种类很多，选用几种即可，一是直尺，可以打直线；二是三角尺，可以测量角度；三是曲线尺及花样尺，可以画曲线或各种标准的小图案。还可以准备一个圆规，以便可以画出标准的圆。以上工具在画建筑、桌椅等画面时是很必要的，但是对尺子依赖太多会使画面显得僵化，影响画面效果，也影响自己磨炼绘画基本功，所以不推荐在画背景时太过于依赖尺子。



墨水

墨水要尽量选好的碳素墨水或绘图墨水，不要用劣质品。上海、天津等地的墨水质量都不错，用进口的漫画专用墨水效果更好，但是价格相对较昂贵。也可用高级墨汁，在使用时稍加稀释即可。

2.3 蘸水笔及其他画笔

1 蘸水笔

蘸水笔不同于一般的钢笔和绘图笔，它使用起来比较灵活。各种不同的型号可以绘制出不同的效果，线条粗细有致，富于变化，画出来的画灵动而有神韵，漫画中大部分人物与静物的线条都是由蘸水笔勾勒的。蘸水笔分为笔尖和笔杆两个部分，笔尖是消耗品，可以手动直接插在笔杆上，使用一段时间后，笔尖的线条稳定性将降低，需要更换笔尖；笔杆则是近乎于可以永久使用。为了配合笔尖接口处的不同大小，蘸水笔笔杆也有好几种规格，还有一类万能笔杆，各种大小的笔尖都可以插上（图2-004）。

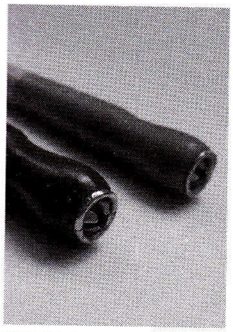
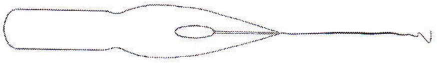


图2-004

常用笔尖

G笔尖柔软而有弹性，由于力度的大小可使线条粗细变化很大，这种笔尖是漫画家最常用的。漫画中的用线很有讲究，各处都有粗细的勾折变化，为了加强效果，有时需要将一条线的粗细画出强烈的反差。这是G笔尖的专长，也是其他笔尖无法替代的。



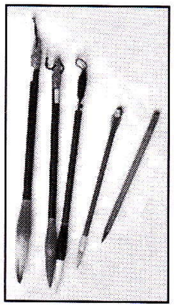
D笔尖线条粗细变化不大，很容易控制，适合画效果线和漫画中的景物。

圆笔尖可以画出很细的线，线条纤细柔和，常常为女性漫画家所喜爱。用力也可画出粗线，但是容易划伤纸张，需要多多适应。

2 其他画笔

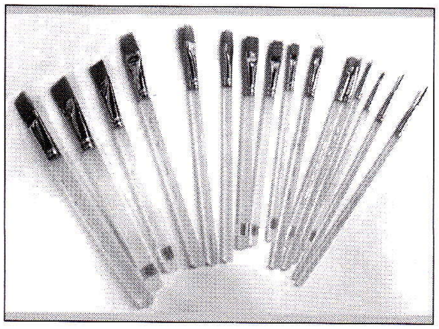
钢笔与中性笔

粗细基本无变化，线条流畅，但是很难画出逐渐变细的线段首尾，运用到漫画里不适合绘制精细部分。有一种白色的中性笔，可以用来在黑底色上绘制白色线条，很方便。



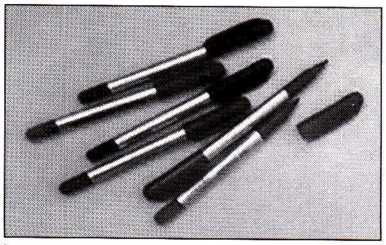
毛笔

毛笔的种类非常多，分类的方式也很复杂，可以按照尺寸、用途、软硬度、笔刷形状以及笔刷材料进行分类。因为种类庞杂，这里就不对分类细说了。推荐狼毫笔，软硬适中，有弹性，适合画人物毛发光泽，也适用于蘸广告色修白，绘制彩图的时候也可以使用。由于笔毛较软，吸水很多，不好控制，所以更多的人在画彩图时会选用水彩笔，而不是毛笔。



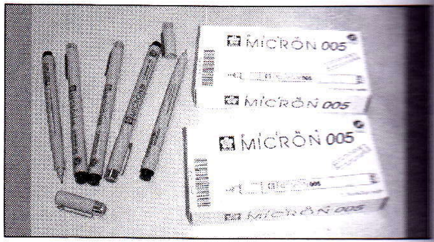
水彩笔

这里说的水彩笔可不是12色一套的那种儿童用尼龙笔，而是绘制水彩画的专用笔，形似毛笔，但比毛笔更有弹性，吸水率更低一些，笔毛更容易聚拢，基本分为平头和圆头两类，是画彩图时的必备品。绘制较精细的彩图时，推荐购买笔头较尖的水彩笔，形状适合着色。彩绘时至少要在手边备有大、中、小3只不同层次的笔，方便根据绘制部位的精细程度随时更换用笔。



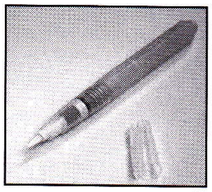
麦克笔

粗笔头的麦克笔非常合适用来涂抹大面积的黑色，它可分为水性和油性，油性的渗透力很强，而且画上去之后难以遮盖；水性的虽然较柔和，但是容易使纸张起皱，对纸张要求较高。麦克笔对质量要求较高，因此需要谨慎选择。



针管笔

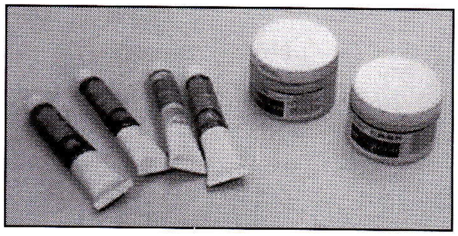
绘制建筑图纸和其他图纸时的必备品，线条全无粗细变化，手感稳定，类似铅笔，很适合绘制建筑物等。针管笔笔尖粗细种类繁多，直径为0.05和0.1的针管笔在画漫画时较常用，想画粗线可以购置0.2、0.3或更粗的型号，但是针管笔大多是一次性的，价格也较贵。



尼龙笔

形似毛笔，笔触也和毛笔近似，但是更具弹性，有一次性的也有蘸墨水使用的。一次性尼龙笔也叫做自来水毛笔，价格较贵，但是手感好，使用方便，多用于为黑白画面着色。

2.4 广告色、水彩颜料、彩色墨水

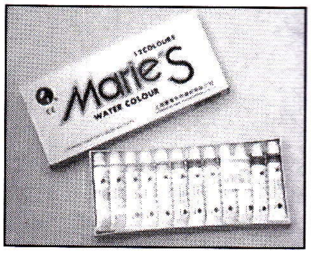


广告色

又称水粉色或宣传色。白广告色的用途很多，可以用细小的毛笔蘸上白广告色，在画面上修线、修型、去污、画黑白分明的图形，更有用的是点各种高光，眼仁的高光、光滑器皿的高光等。彩色的广告色也可当做画彩图的颜料，也就是水粉画，它遮盖力极强，可以反复修改，但是它透明度很低，干结后有厚度，印刷的时候会影响美观。

水彩

比广告色细腻、清透、鲜艳。易溶于水的特征令它很难修改，改一笔就会使原先的色彩变花。注意，用水彩着色的话，勾勒线条的墨水一定不能是水溶性的，否则整张图都会被墨水弄黑，可以使用铅笔或油性墨水，也可以用水彩着色后再勾勒线条。最后一种方法就是把线稿拿去影印，然后使用复印件着色，影印的油墨是不溶于水的。



彩色墨水

是漫画界中最常见的彩图颜料，它可以自由地用水稀释，调色容易，洁净透明，可以反复着色，画具易清洁，画面成品有很强的通透感。但是这种颜料的渗透力较强，对纸张有一定要求，不能使用吸水性太强的纸张，否则会使颜料洇开，洇到线条范围外。对于彩色墨水，同样存在着画面线条不能用水溶性墨水勾勒的问题，请多加注意。

另外还有很多种色彩颜料，比如蜡笔、粉笔、丙烯等，它们各自的特性非常突出，风格鲜明。也正是因为太鲜明了，所以不能算是主流的漫画工具。有兴趣和条件的情况下，大家可以摸索和尝试一些新的画具（图2-005）。

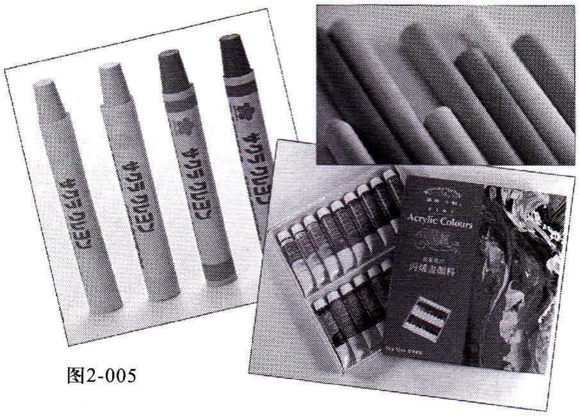


图2-005

2.5 专业工具

有些工具在动画、漫画产业中很常见，但在其他美术领域却不太常用到的，比如网点纸、刮网刀和拷贝台。

1 网点纸

漫画中常见的灰色并不是用毛笔蘸上颜料绘制的，而是借助一种专业的道具——网点纸。网点纸看起来就像一片背面带胶的透明塑料膜，上面印刷着均匀的网状灰色或者别的图案（图2-006）。把这张胶纸贴在需要画灰色的地方，然后用小刀把留用的部分刻出来，把不用的部分掀起来丢掉，这样就形成了我们所见到的极度均匀的灰度效果。好的网点纸价格较高，但现在的电脑技术可以轻易模拟网点纸效果，比起购买网点纸，电脑的投资可谓一劳永逸。虽然电脑技术发达，但是在漫画大国，仍有很多漫画家在使用传统的网点纸，而非电脑，并且就像之前提到过的，现实中的原稿有着本身的价值，要想留下能存世的东西，网点纸是值得考虑的。

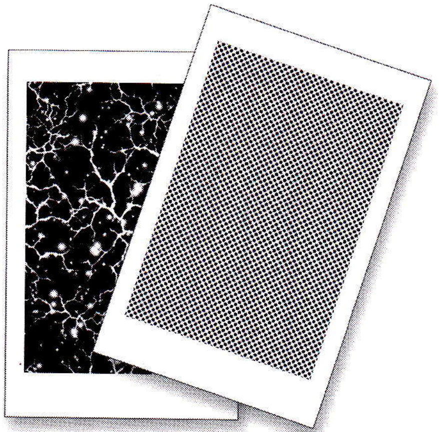


图2-006

2 刮网刀及网点纸周边工具

刚才我们说需要用小刀把网点纸的范围刻下来，这便是刮网刀（图2-007）。它之所以叫刮网刀而不是刻网刀，那是因为它的另一项重要功能是把网点纸上的图案刮掉。把刀尖和网点纸纸面保持一定角度，然后横向在网点纸上刮蹭，能把图案均匀地刮下去，漫画中常见的刮网效果就是这么诞生的。虽然一般美工刀也可以做到刻网和刮网，但是比较难以把握，刮网刀则是用来刻网点纸的专门工具，手感较好。

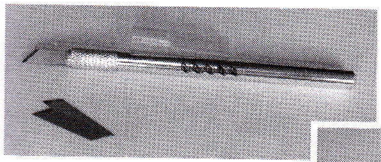


图2-007

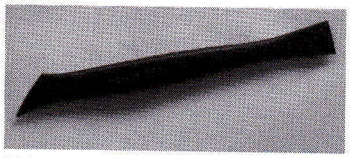


图2-008

除了刮网刀外，还有一种压网刀（图2-008），也称压网笔，因为网点纸铺到原稿纸上之后，两层纸中间会有小气泡，加上网点纸的胶面粘度不是特别高，所以常有粘贴不牢固的情况，这就需要用力把网点纸按压在原稿纸上，使其伏贴。压网刀也可以用别的东西替代，任何干净、平滑、不掉色的硬物都能拿来压网。

当然，如果是使用电脑绘画，以上工具也就没有用处了。

3 拷贝箱

也称为拷贝台，是一个扁平的箱子状物体，朝上的一面是玻璃板，箱子里内置一盏灯，使放在玻璃上的图画能透过一层或几层纸显示出来（图2-009）。除此之外，还有和桌子连成一体的拷贝台，称为拷贝桌，功能上与拷贝箱完全一样。不仅是漫画，传统的动画制作也经常要用到拷贝箱。

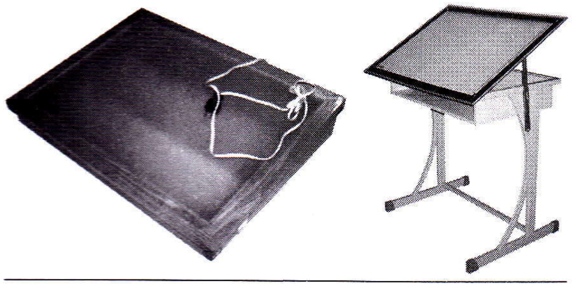


图2-009

拷贝箱也是漫画绘制过程中的重要道具。假如你用铅笔画好了一幅漫画的草稿，线很乱，再在草稿上勾黑线，用橡皮就很难擦干净，而且容易将黑线擦脏或擦浅，很是影响效果。如果有拷贝箱，那就方便多了，将草稿放在下面，上面再铺上原稿纸，借着拷贝箱里的灯光，草稿上的线条可以透过来，这样就可以将黑线勾勒出来，又干净又漂亮。

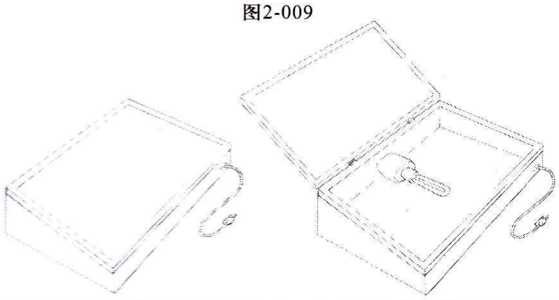


图2-010

如果市场上买不到理想的拷贝箱，也可以自己制作，结构如图2-010所示。玻璃最好是磨砂玻璃，这样的光线比较柔和，防止灼伤眼睛；拷贝箱还要是个斜面，适合绘画角度。

在没有拷贝箱又急着要拷贝画稿时，也可临时在写字台的抽屉里放一盏有电源线和开关的节能灯，然后将写字台上的玻璃板拉出来，就成了一个简易的拷贝箱。不过要注意在玻璃上铺上一张白纸，以免灼伤眼睛。

2.6 电脑、扫描仪、数位板

图2-011

目前，电脑已经相当普及，走进千家万户，而且遍布全国成千上万的漫画工作室。大家对电脑应该都很熟悉，我们对电脑的配置细节就不多说了，一般三四千元的电脑就足够了。

接下来主要说说扫描仪的使用。假如画完一幅A4的单线稿，想通过电脑着色做后期，就必须用到扫描仪了（图2-011）。扫描仪的作用是将手绘的线稿或其他图像扫入电脑，然后进行加工制作。扫描仪的扫描幅面尺寸从A4、A3以至更大的均有，幅面越大，价钱越贵。初学者一般用A4幅面的即可，价格在1000元上下。如果想扫A3的图，可以将图分为左右两部分，分别在A4的扫描仪里扫两次，然后到电脑里去拼成一个A3的大图就行了。

如果经济条件宽裕，可使用数位板（或称手绘板、光笔等）在电脑上直接绘制线条（图2-012），画面效果会很干净。目前，WACOM品牌的手绘板是较好的，经济条件有限的话可以选购便宜一些的品牌，但是一定要亲自上手试试手感再购买。初学者和普通爱好者购买1000元以下的产品应该就足够了，如果立志成为专业人士，经济上又不存在问题的话，推荐购买比较尖端的产品，比如WACOM的影拓4，绘制手感会好很多。

只要有了电脑、数位板，再加上各种软件，就能不借助任何现实中的画具，绘制出一张彻头彻尾的电子稿成品。当然，我们还是先强调纯手绘，这样可以锤炼绘画基本功，等绘画基本功扎实了，再进行电脑绘画会更加得心应手。

图2-012

本章小结

虽然工具的好坏与画技基本无关，但是巧妇难为无米之炊，有了顺手的工具，就能开始把大家脑中构筑的想法更好地落在笔头上了。要使用什么绘画工具并不是一种死规矩，大家可以在身边挖掘有趣的画具。比如给海绵包上旧袜子，再蘸上墨水拍在画布上，就能做出类似于网纹一样的视觉效果。这种小智慧就隐藏在生活中，希望大家多多创造发明。

Chapter 03

漫画的基本功

Basic Skill of Comic Painting

漫画可以描述任何领域，因此，所涉及的知识和功夫无限大，抛开过于艰涩的部分不谈，漫画最关键的基本功就是“画”与“写”，画出美观的画面，写出动人的故事。

漫画是一种独特的艺术门类，是人类智慧的结晶，是没有国界的世界语。漫画涉及的领域相当广泛，所以对美术基本功的要求很严。虽然新漫画属美术范畴，但描述的终归是故事，所以漫画家还必须有深厚的文学功底。一言蔽之，漫画家既是故事专家，同时也是一位画家。

3.1 了解基本透视

漫画作为纸上艺术，其空间性质是纯二维的，所以很多画法和细节可以忽略三维关系，形成某些三维世界中不可能存在的视觉刺激。在现在这个电脑技术日新月异的年代，三维视觉效果当道，二维画面的漫画还能保持其霸主地位，正是起因于二维画面特殊的、撩人的魅力。即便是纯二维的画面，所画的故事大多还是要表现三维空间中的事物，所以作画时也不能在三维世界的视觉定律上完全不做考究，否则会使漫画的画面显得很单薄，没有存在感。要在二维画面中达成准确透视，就是利用线和面在纸上反映出三维一样的视觉差。有时我们画了一张画，可是怎么看都不舒服、不对劲，恐怕就是透视出了问题。

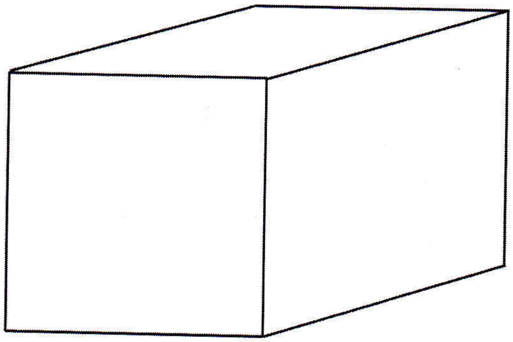


图3-001

假如我们想画一个正方体，大家都知道，正方体的12条边是一样长的，可要是按边长一样去画一个正方体，怎么看也不正方，反而倒像个长方体了（图 3-001），这是为什么呢？也许大家会说，这个正方体的侧边画得太长了，近大远小嘛！对，这就是视觉差。另外，当我们想画一个平放的圆口物品（比如碗）时，初学者常常会犯这样的错误，把圆口画成一个端正的、上下左右对称的椭圆，剩下的就不追究了，这种做法实际上是无视了透视的原理（图 3-002）。由于近大远小，碗口靠近观察者的这一侧看起来较大，它在碗口整体的椭圆上占的纵向宽度较大，同时弧度也比远端明显（图 3-003）。我们观察碗的角度越趋向于平视，这种现象就越明显；反之，看物的角度越趋向于90° 角俯视，这种现象就越不明显，碗口无限接近正圆（图 3-004）。

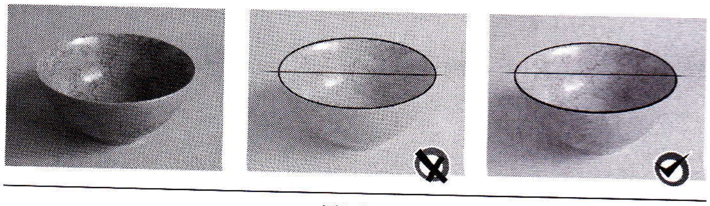


图3-002

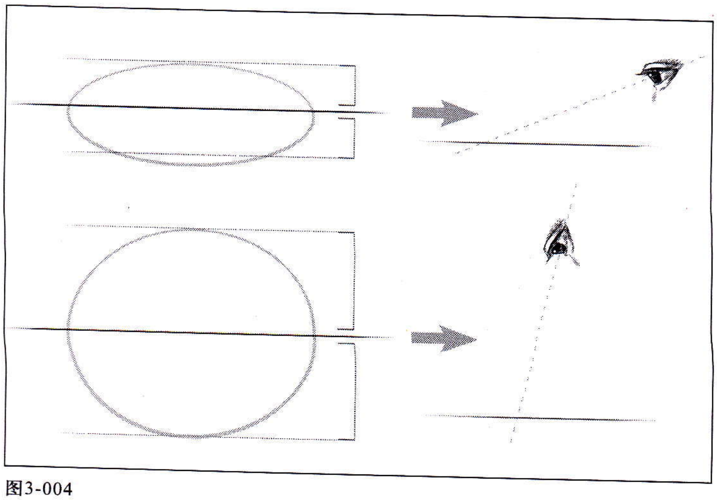


图3-004

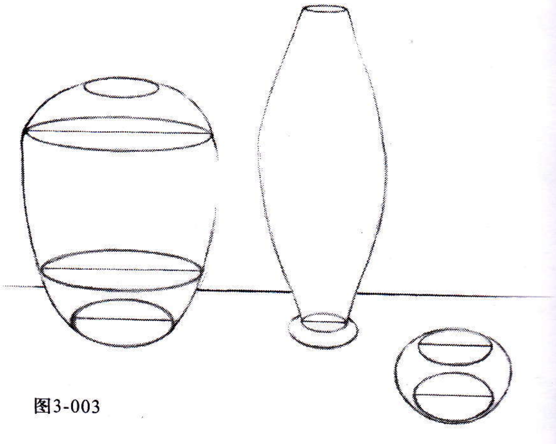


图3-003

画基础几何很容易，可是画世界万物就难了，近处大多少，远处小多少，这就是透视定律。透视的规律是我们漫画人必须要掌握的，规律很复杂。这里我们仅讲几点最基本的，关于景物透视的具体画法会在第7章中进行彻底的讲解。

1 平行透视（也称一点透视）

在我们对画面对象平视时，假设对象是个正立方体，立方体的长、宽、高是3个向量，其中有两个向量平行于我们面对的画面，这种透视反映出的画面称为平行透视或一点透视（图 3-005）。

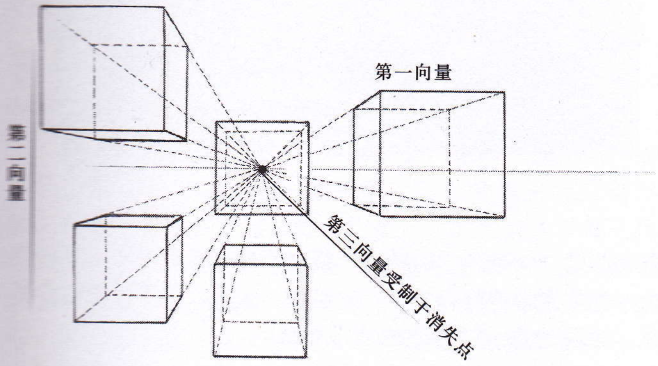


图3-005

2 成角透视（也称两点透视）

仍以正立方体为例，立方体的3个向量，如果只有一个向量在我们的视线里平行，所形成的透视画面，即称为成角透视或两点透视（图 3-006）。

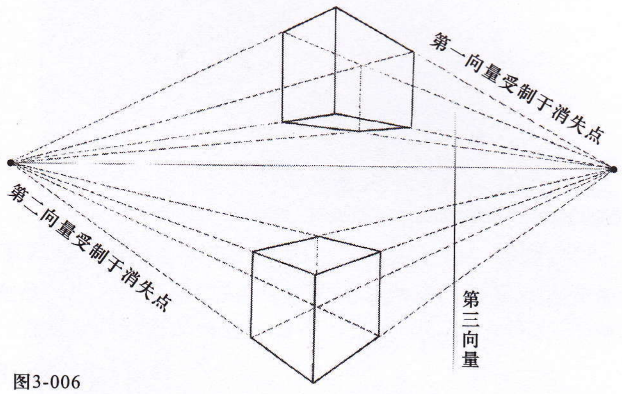


图3-006

3 多角度俯仰透视（也称三点透视）

多角度俯仰透视是我们必须认真学的，因为现实生活中的画面大都是三点透视，是最难画而又最显示基本功的，当然，画准确了，画面也是最有冲击力的（图 3-007）。

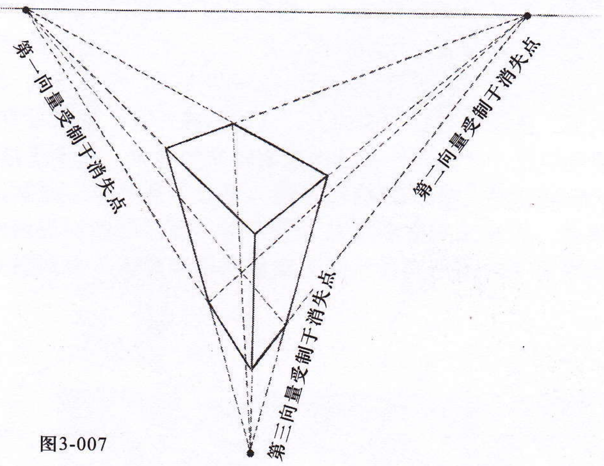


图3-007

3.2 熟悉简单的素描

素描是一门单独的艺术，也是其他美术形式的基础。美术的基础是造型，而素描是造型艺术的基础。素描用线与面的表现方式来表达对象，每一个物体在光照下都有灰、暗、亮3部分。绘制素描时，就是要用线来反映这些部分。虽然是单色的，但从最暗到最亮也有好几个层面，主要有：明暗交界、暗部、反光、灰部、亮部。所谓素描，就是要借作者的手，复制一张近似于黑白照片的艺术加工图。素描都是一个颜色，而且要画很多笔，很费时间，比较单调和枯燥，却是学画者重要的学习途径。通过素描，我们可以学到很多东西：光感、阴影、构图、质感及透视等（图 3-008）。

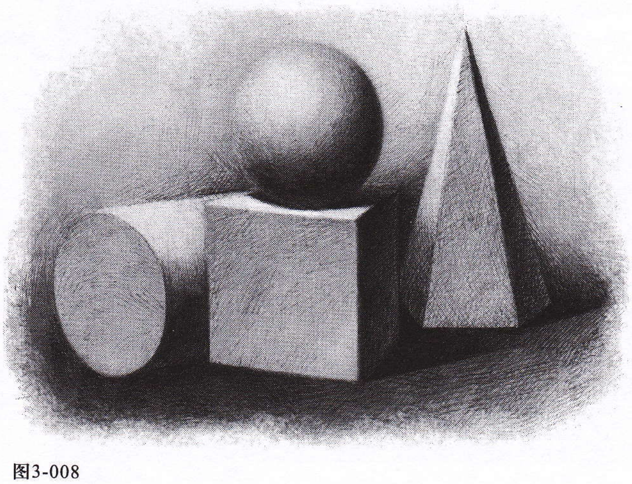


图3-008

素描在画漫画时的作用是十分重要的，比如，画漫画时不可避免地要画人物的头部。头部基本是个球体，也有明暗交界、暗部、反光、灰部和亮部。如果你熟悉素描，基本上就可以应对自如了，至少不会画得太无理。请欣赏一下绘画大师的素描（图 3-009），这是名画《蒙娜丽莎》的手部素描，在这里就可以看出素描基本功的重要性。

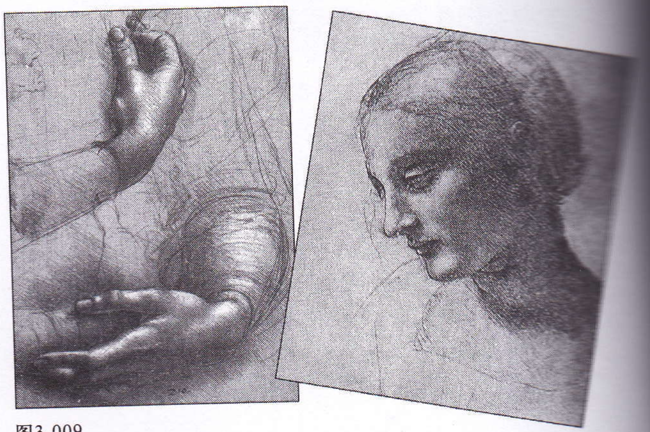


图3-009

3.3 经常练习速写

速写是一种快速的写生方法，即用简单的笔触描摹对象的造型。快速是它的特点，但也不是一味地求快，要根据描写的对象而定。速写不但是造型艺术的基础，也是画家创作中积累素材的好办法。一支笔和一张纸，就可以把需要描写的人和物体的动态或静态形象用最快的速度描绘下来。当然，速写也是一门独立的艺术形式。

速写对绘画工具的要求不严格，只要能在纸上留下痕迹的工具都可以用，铅笔、钢笔、圆珠笔、油性笔、水性笔、碳铅笔、木炭条、毛笔均可。

速写既能快速记录素材，也能提高我们的观察能力和表现能力，还能提高我们的默写能力。速写分静态速写与动态速写，两者有很大的不同。静态速写的对象往往是相对静止的，比如景物、房子，坐着、站着的人或摆着的物品等，能给我们一定的时间描绘，这样的速写是较容易的（图 3-013）。动态速写所面对的对象是随时变化的，比如跳舞的人、跑动中或打斗中的人、飞驰的摩托等，根本没有反复观察的时间，仅仅依靠你对对象动作变化过程中动态的感受和记忆。“选定”是动态速写特有的技术。选定是指画者对活动的对象瞬间动作的特定选择，去绘制最有造型意义的瞬间动态（图 3-014）。

图 3-010 铅笔比较柔软，画出的线条很柔和
图 3-011 蘸水笔速写线条坚挺而有弹性，张力很强
图 3-012 油性笔速写线条粗重厚实，十分醒目

图3-010

图3-011

图3-012

图3-013

图3-014

再看图3-015，这是俄罗斯师祖级大画家列宾的环境速写。从基本功到认真程度都是非常到位的，功力可见一斑！希望大家也能对美术有一定水平的追求和理想，不断精进画技。

无论是静态速写还是动态速写，均需要相当长时间不间断地画、不断地积累、不断地思索才能掌握，掌握好了，画技才算得上成熟了。

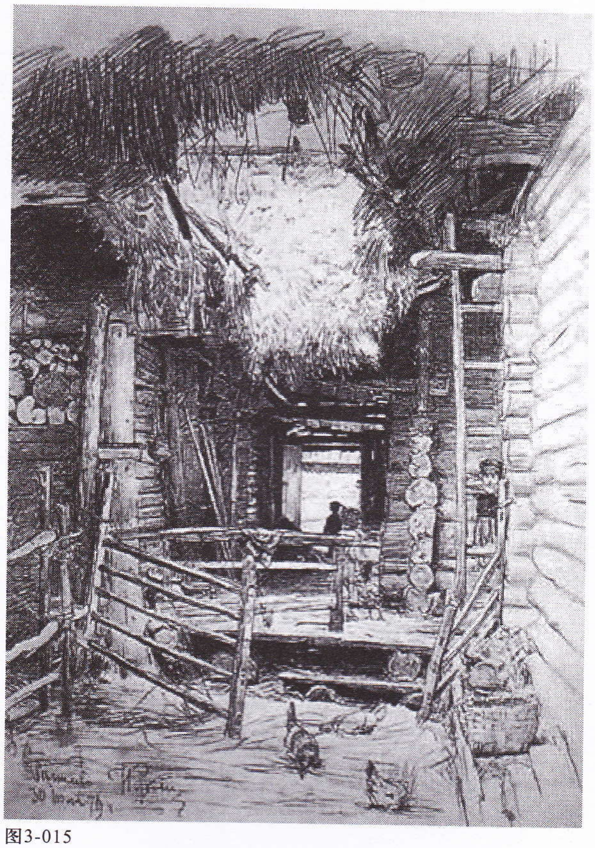


图3-015

3.4 会写故事

假如你现在已经是一个漫画家了，想画一部作品，那么面临的问题将是：画哪一类故事？这个故事有什么情节？最主要的人物是谁？他（她）们是什么时代的人？是干什么的？发生了什么事？以上这些方面都考虑周全了，才能被称为是一个故事；如果这个故事能够打动读者的心，那它就是成功的；再如果，这个故事能让读者读的时候不忍释卷，甚至能为故事中的人物而喜、而悲、而痛苦、而欢乐，这部漫画就已经成功了一大半，这就是故事的重要性。

故事是漫画的灵魂，对作者的文学功力要求极高。虽然能够同时编写剧本和绘制图画的作者非常多，有些时候剧本编写和绘制工作却未必由同一个人完成，当然也有所谓的专业漫画剧本作者，不过，毕竟编、绘由同一个人完成，更能把故事精髓发挥到极致。所以希望有志于漫画家之路的朋友们学会编写优秀的剧本，以便对今后个人事业的发展有所帮助。编写漫画故事、剧本的原理与写小说是基本一样的。但是需要注意，不能只考虑文字的合理性，还要设想到绘画时的画面感、镜头等。从故事整体上来说，最重要的三个要素就是情节、人物、环境。漫画故事有着各种各样的风格，因其突出的重点不同，每部漫画作品在剧本上偏重的要素也不同。让我们来逐一熟悉这三个要素。

1 突出人物的作品

人物形象是漫画作品最容易深入人心的部分。往往一部作品的情节、细节被遗忘，那些经典的人物形象还会被记住。所以突出人物的个性尤为重要。

在具体描写时，可以描写人物的外貌、表情；或者刻画人物的心理活动；还可以通过人物的举止、对话与能力来描写。也可以借助故事情节中的各种冲突来烘托。特定的环境描写和人物的塑造也有极其重要的关系。通过人物所处的社会环境、复杂的社会关系，如人物的身份、地位、成长和生活背景等，都可以突出人物的特殊气质，这需要我们来为每个重要人物设定三观——世界观、价值观、人生观，让人物们活起来。让不同个性的人物互相碰撞出火花，以引起读者强烈的共鸣，并与故事中的人物共悲欢。像《JOJO奇妙冒险》这样能出版80卷以上的作品极其罕见，像这样角色众多并且各具特色的作品更是鲜见，其中那些形态、能力各异的替身，已经把角色塑造发挥到了极致（图3-016）。

图3-016

2 突出情节的作品

大部分悬疑、推理题材的故事，以及那种非常重视情节架构，以讲述事件过程和表现核心思想为主题的作品，都属于偏重故事的类型。虽然不能说这类作品轻视人物和环境的描写，但是相对而言不会像突出人物要素的漫画那样浓墨重彩。当想要向读者表达一种强烈的感受时，就会选择能够缔造这种感受的事件和人物来着重描写，于是人物、环境都要为事件服务，只要能突出故事的核心思想，角色的设定等会在合理范围内做出牺牲。人物、环境，一切设定成为成全故事主题的手段，而不是目的。

《金田一少年事件簿》中微胖的角色们算不上讨人喜欢，画风中也没有花哨惹眼的技法，却令人们难以释卷，这正是情节取胜的典型例证（图 3-017）。

图3-017

3 突出环境（世界观等）的作品

与以上两个要素不同，单凭世界观的描写、构筑，很难独立成为一个故事的核心。或厚重、或轻快、或悲凉的世界观，确实能留给人深刻的印象。回忆起作品的第一印象，不是人物和情节，而是氛围，这类作品就是注重世界观的范例。另外，自然环境的补充，比如，故事情节的地点、时间、季节、气候以及景物等都可以对描述人物的心情、渲染事情的气氛有着重要的作用。一部作品不是不能缺少环境刻画，但是缺少了环境刻画的作品不能称之为好的作品。

宫崎骏的《红猪》以第一次世界大战时期的时间设定，配之以半魔法世界，同时兼具早期工业的古朴和厚重，无数战斗机翱翔在亚得里亚海蔚蓝的天空上，呈现给读者一种有别于其他作品的感受（图 3-018）。

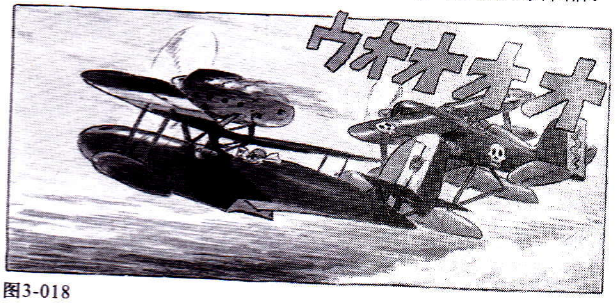


图3-018

下面来介绍一些编写剧本的注意事项。

（1）撰写独立文字剧本的时候，人称最好要统一，人物设定要清晰、系统化，方便查阅。如果因情节需要必须插入特定的人称时，也要在这段叙述完结后再回到原人称，以防止由于人称的混乱，使完稿后的阅览变得无所适从。

（2）故事在逻辑上要避免漏洞，尤其是故事很长、细节很复杂的时候。某角色个性一直很温顺，在没有任何合理情节诱导的情况下突然性情大变；曾经相识的角色，不能在后期突然变得不认识；曾经毁掉的东西不能无缘无故地再出现……以上这些都是逻辑漏洞，除非有什么情节上的矛盾安排，否则就是绝对不合理的，会大大降低一个故事的可信度。

（3）不论是世界观、人物或者是情节，故事各种设定都要具备潜在的冲突，冲突就是悬念和故事的前提，最简单的例子就是三角恋或者恩怨，具备这些将来爆发的冲突条件，故事才有发展。

（4）要有悬念。悬念也可称为噱头、包袱等。与刚才所说的矛盾冲突不同，冲突是营造悬念的土壤，而悬念是冲突发展的程度，连载的最后一页停留在事件发展的关键时刻上，留有未知数，就能制造悬念。长篇故事有总体悬念，每个小段有小的悬念。悬念的设置就是让读者读完这段还想接着看、接着读，非常关心下面的情节进展。如果能做到让读者心里总是惦记着，总想问后面到底怎么样了，甚至为此焦急，那才是设置悬念的高手。

（5）故事要有节奏，尤其要注意故事中的兴奋点。不能都是平铺直叙，使人昏昏欲睡，要有高潮。高潮可以是情节上的冲突点，也可以是精神上的冲突点，也就是兴奋点，以提高读者的兴趣。当然，也不能都是高潮，全是高潮就等于没有高潮。有的作者心里想的好情节太多，想一下子都端出来，效果却适得其反。掌握好节奏，故事虽长，可读者觉得读起来依旧津津有味，这就是故事节奏的作用。而且，每种故事都有各自适合的总体节奏，浪漫爱情适合慢节奏，武打适合快节奏，这些都需要注意。

（6）整篇故事要突出一个主题或一个主题范围，人物、情节、环境的描写全围绕着这个范围，其他人物、情节、环境的描写再好，只要与主题无关，也要坚决地删去，否则就会杂乱无章，使读者读起来不得要领，受累不讨好。描写的人物也要视情节而定，要有中心人物、次中心人物及一般过场人物等。故事主题思想主要通过中心人物来渲染，其他配角的关键戏份过重会喧宾夺主。

讲故事只要注意了以上几点，至少应该能做到故事通顺、有起有伏、有关注点和兴奋点，如果加之以娴熟的画技，相信成功就离你不远了（图3-019）。

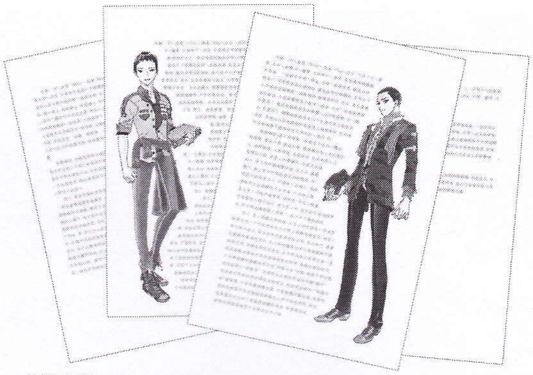


图3-019

3.5 电脑绘图

现代漫画越来越多地采用电脑绘图。虽然在模拟手绘上和现实画面还有很大的距离，但是电脑同时也能做出一些手绘时不太容易达到的画面效果，排版等程序更是全程仰赖电脑，所以具备一定的电脑操作能力是很有必要的（图3-020）。

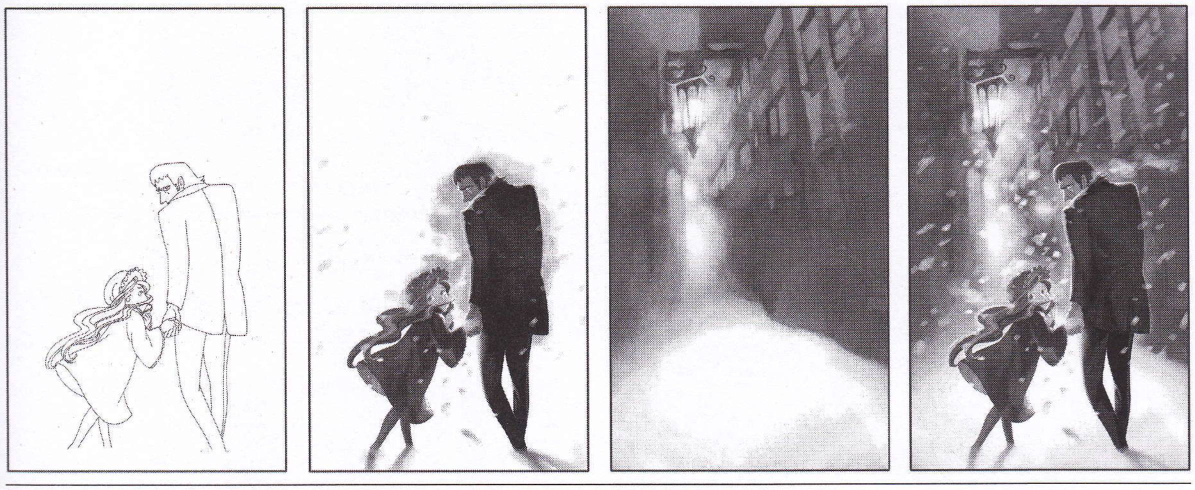


图3-020

电脑绘画流程

（1）使用手绘完成画稿的一部分，扫描到电脑里继续加工，成稿为电子稿。

（2）在电脑中完成一些繁复的造型调整，打印出来，在现实中靠手绘完稿，成稿为手稿。

（3）全部由电脑完成，成稿为电子稿。

（4）反复使用扫描和打印不断地调整稿件各部分，用电脑加工组合，成稿类型任意。

为什么会产生上面这些区别呢？这是因为电脑绘图与手绘各有各的优势。

手绘的优势在于：手绘的柔软质感电脑怎么也模拟不出来；手绘存在着更多变数，能使画面看起来更有生机，更富于变化；即便是电子稿交稿，也可以使用手绘局部扫描，弥补电脑模拟不了的部分。

电脑绘画的优势在于：扫描手绘的稿子一般比较“脏”，上面会有纸的颜色，还有玻璃板上的污渍、尘埃，需要通过绘画软件来调整这些污渍，但是直接在电脑上勾勒线条就不会有这种情况了，十分干净；手绘的时候，只能依赖人的肉眼视力来判断画面绘制是否达标，但是电脑可以随时放大画面和修饰画面，很方便；对于画景物或者复杂的画面，电脑有着先天的优势，那些在现实里需要费很大力气按着尺子打格的城市街景，在电脑里可以通过鼠标和快捷键的组合轻易达到，各种花纹的素材也很丰富，可以直接加工粘贴，免去手工的劳碌。

大家可以通过实践找到适合自己的工作方式，不过这一切都要建立在画工扎实的基础上。没有好的画工，一切都是空谈。

电脑绘画注意事项

（1）推荐Windows 2000及以上系统。

（2）系统C盘分区最小不小于5GB，推荐10GB或以上，40～50GB足矣。

（3）除安装软件的空间外，需要确保一定量的存储空间，常画画的人最好不小于50GB。

（4）C盘分区较小的情况下，不推荐把绘画软件以外的软件全都安装在默认的C盘里。

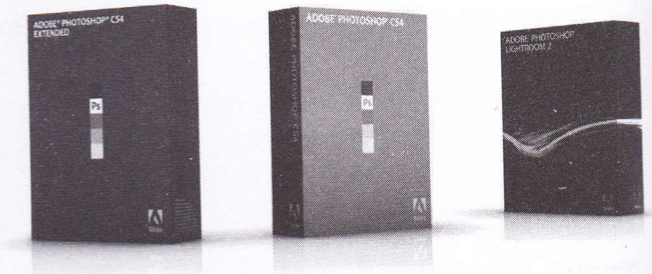
（5）有需求的话，可以配置一台打印机。

常用的绘画软件

以下提到的绘画软件并不需要全部安装，初学者先从应用最广的Photoshop开始入手比较好，专门绘制连载漫画的人可以以Comic Studio为主，其他软件视情况辅助。

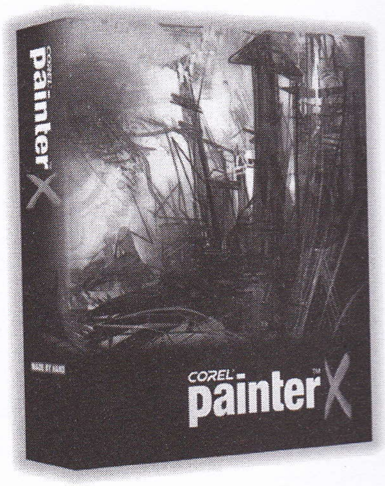
Photoshop

最普及的绘画软件，几乎所有和平面设计有关的人都会和这款软件打交道，功能齐全、均衡。



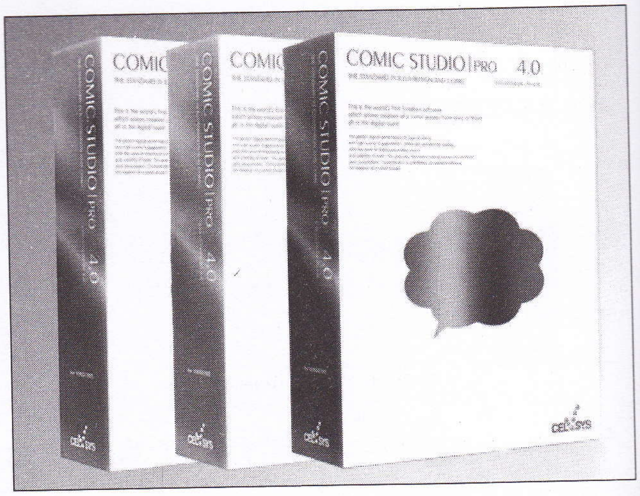
Painter

艺术化的电脑绘画软件，内含多种笔刷、纸质，是模拟手绘的最佳软件。



Comic Studio

漫画专用软件，从笔尖到网点纸都模拟得非常好，支持在软件内起草。



Easy Paint Tool SAI

简称SAI，小巧的彩绘软件，抗颤抖的功能让线条变得很流畅，只支持RGB颜色模式。

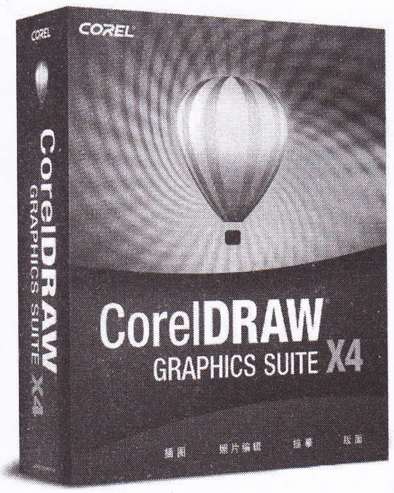
openCanvas

简洁的绘画软件，可以以动画形式记录并播放绘画的全过程，方便作者之间切磋。

ペイントソフト openCanvas4.5+

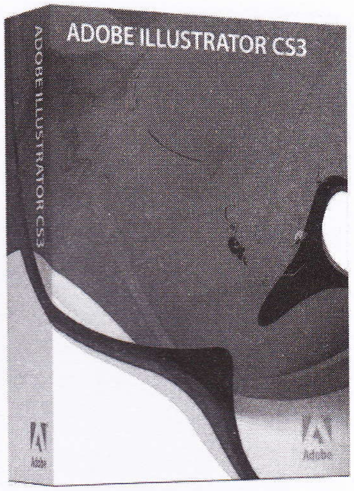
CorelDRAW

平面设计软件，矢量功能很强大，同时可以排版。



Illustrator

功能与CorelDRAW相似，是矢量方面的专家。



电脑绘画小贴士

手动制作图库

对电脑软件已有的特效不满意的话，可以自己绘制想要的特效，扫描下来，积攒成属于自己的素材库，随用随取。

编辑变形的妙用

很多绘画软件都有能让图片变形和扭曲的功能，可以利用它们制作漫画效果，免去手绘的繁琐。比如一个扭曲的空间，可以直接使用电脑扭曲画面；或者一身满是花纹的衣裳，可以利用变形功能把小碎花变化形状，顺着衣服的纹路粘贴，既自然又省力。

整体绘制背景

当一个景色反复出现的时候，每张图逐一画背景很繁琐，可以画一张细致又宏大的背景，扫描到电脑里，需要出现这个背景的局部时，从这张图上截取局部贴上去即可。

多个软件结合应用

有条件的话，用着顺手的绘画软件都不要轻易卸载，相互结合，各取其优点，比如用SAI勾勒线条，用Painter绘制仿手绘色块，再用Photoshop进行拼合。

综上所述，电脑方面的基本功就集中在软件的掌握和应用上。至于每款绘画软件的使用方式，在这里就不介绍了。网上有相关的教程视频，市面上也有专门的教学书籍。软件使用上的心得以后有机会再和大家分享。

3.6 手绘漫画的基本技法

首先准备好基本工具——纸、铅笔、蘸水笔、针管笔、涂黑用的马克笔或毛笔、墨水、橡皮擦、尺、修正液、白广告色，我们来亲身体验一下手绘漫画的过程和技巧。我们所看到的精美画面，无非是由点、线、面这三个要素组合而成的，它们又是由上述最简单的工具绘制的。了解了手绘点、线、面的基本技法后，再看到一张漫画作品的时候，就要做到通过画面逆向推测出作者使用的手法，举一反三，再亲自加以灵活运用。

先用铅笔在纸上绘制出大致的构图。注意，如果最后不是使用拷贝台拓印线稿的话，铅笔一定不要选用铅芯太硬的型号，落笔不能太重，否则将来很难用橡皮擦把铅笔线擦干净。从大入小，把草图逐步细化，直至草图的精细度达到勾线时能迅速找出正确的线条并落笔的程度（图 3-021）。

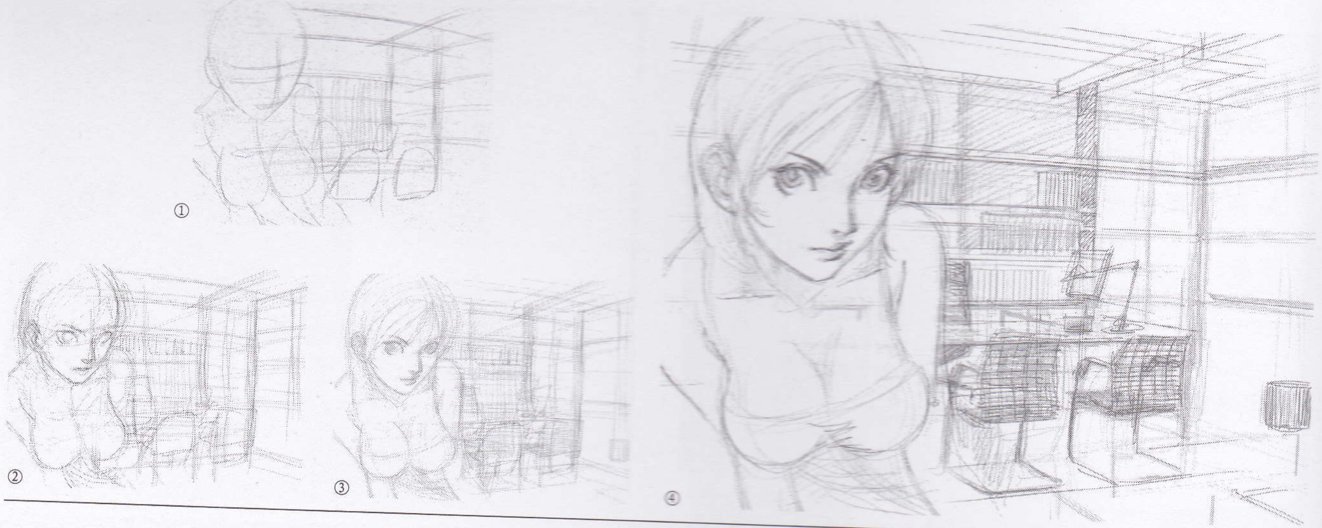


图 3-021

图3-022

现在可以开始勾线了。蘸水笔一次蘸太多就会发生墨水滴漏的现象（图 3-022），每次蘸墨水之后可绘制的线条数并不多，很快就会需要重新蘸墨，对笔的性能熟悉后，就能凭感觉察知什么时候需要蘸墨，避免出现缺墨时的难看线条（图 3-023）。

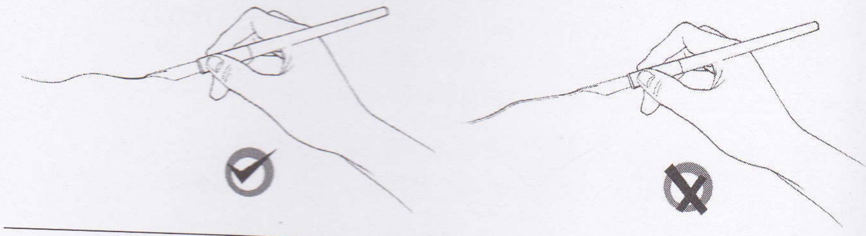


图 3-023

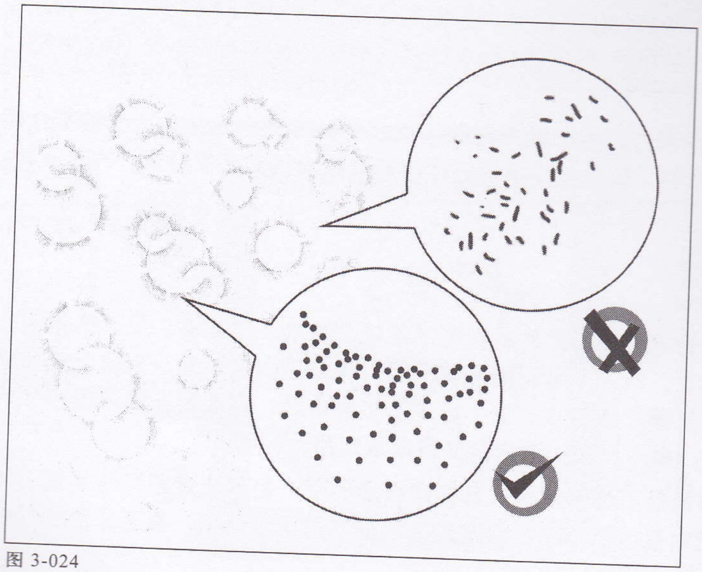


图 3-024

1 点

众多的点可以组成不同的图形，代替大面积的灰度渲染画面。用蘸水笔绘制点，关键在于落笔时笔杆与纸面的角度，一定要把点画圆，不能变成不规则的短线（图 3-024）。随着网点纸和电脑素材的普及，手绘的特效已经渐渐地淡出创作舞台（图 3-025）。

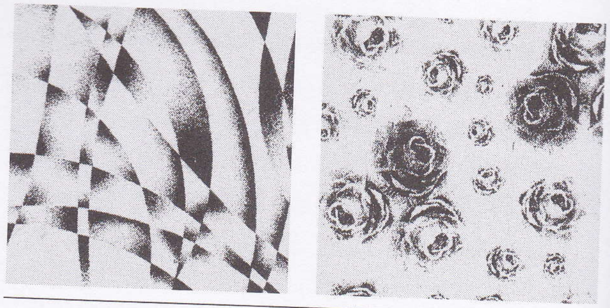


图 3-025

2 线

使用蘸水笔勾勒线条的时候要切记，墨水需要时间干燥凝固，勾线时最好有个大体的方向性，比如先用粗笔从左至右勾出粗线部分，等待墨水凝固后，再用细笔从左至右处理细线（图 3-026）。勾线的顺序处理得不好会降低效率，并且未干透的线条很容易被手掌蹭到，弄脏整张画（图 3-027）。

图 3-026

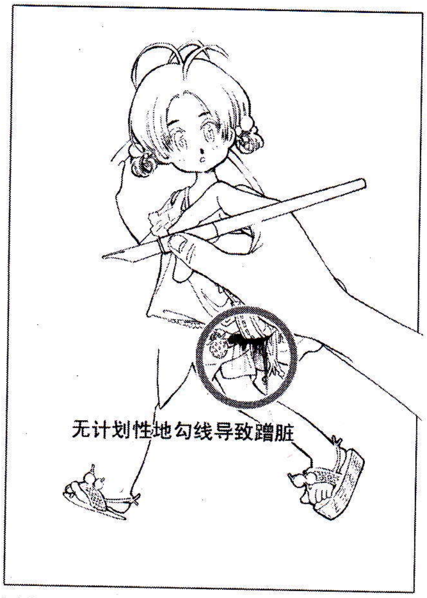


图 3-027

世界上许多画种均与线条有直接的关系，漫画也是一样，其主要的构图、分格、人物塑造、场景气氛的烘托、故事情节的展开、漫画语言符号的运用等，都离不开线的运用。线是千变万化的，漫画作者很多，所画的线却各有不同。线的不同也决定了他们风格的不同，用线的优秀与否也部分地决定着他们漫画水平的高低。

画笔的种类关系到线的粗细，线条的风格就是由一条线从头至尾的粗细变化决定的。不同的线条粗细处理方法可以创造出迥异的风格（图 3-028）。

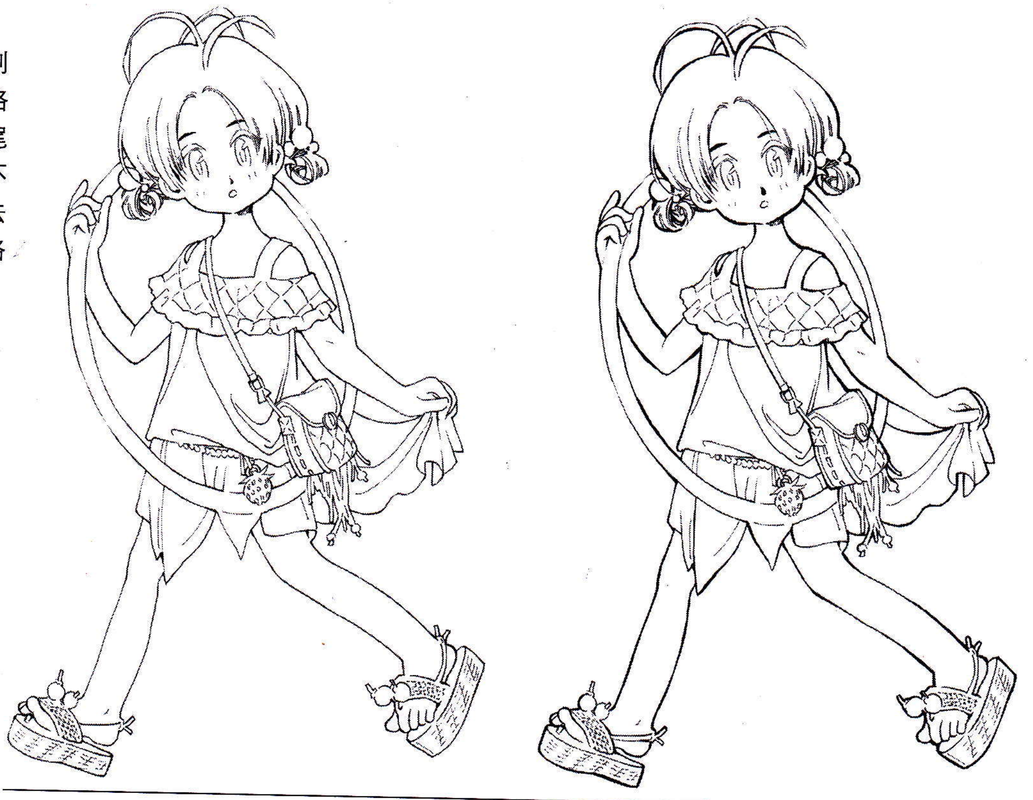


图 3-028

● 线的运用

画漫画时，凡是物体外轮廓凸起明显或者物体较粗壮的情况（如大腿的外轮廓等），使用的线条会偏粗；对于细小的纹路，就偏向于使用细碎的线条描画，这样能单纯凭线来体现物体的立体感。另外一种手法是把受光面的线条画得较细、暗面的线条画得较粗，同样能起到突显立体感的效果。不过漫画整体的风格定位也会大幅度影响线条，首先让我们看看不同风格之间的差异（图 3-029～图 3-032）。

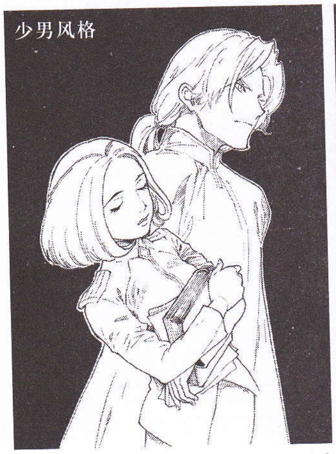


图3-029

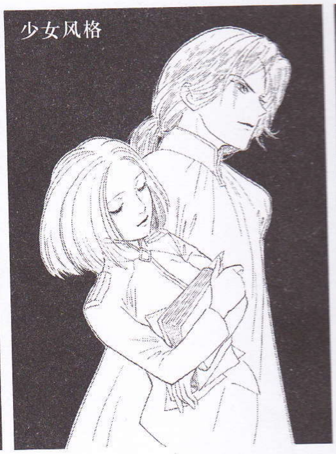


图3-030

图3-031

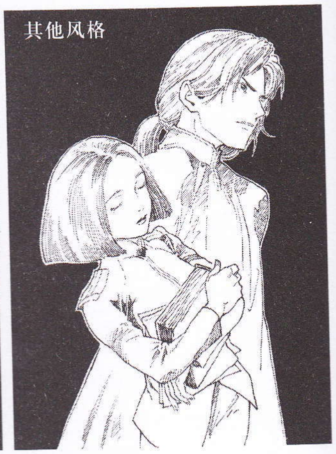


图3-032

另外，细心的人恐怕早已发现，线条也存在近大远小的原理。在近处的、成为画面主体的物体，其线条会较粗；远处的、一带而过的物体线条较细。也正因为如此，绘制漫画中的景物时，线条一般都是较细的，而且应刻意地避免粗细变化，因为漫画要突出主体——也就是人物。在人物身上使用粗细变化，能造成读者视觉上无意识的关注，所以尽量不要在主体以外的地方过多地使用粗线，会喧宾夺主（图 3-033）。

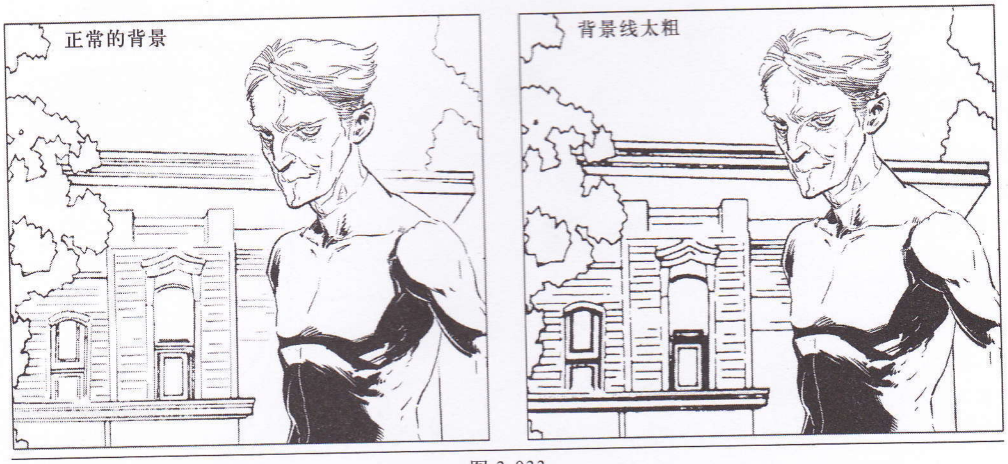


图 3-033

如果遇到线条画不流畅的情况，那是因为缺乏练习，是手和脑的配合互相跟不上节奏导致的，需要长时间持笔进行线条的训练。可以在一些废纸或者成本低廉的纸张上反复进行密集练习（图 3-034），也可以利用海量速写，练习造型的同时练习线条。不管是哪种练习手法，都是相当漫长的过程，要有恒心。大家可以试着用以下方法激励自己：把自己在一个时期内画得最满意的画收起来，然后隔一段时间——几周或者几个月，再拿出来审视一下那张画。如果审视的时候觉得看着别扭了，心中萌生“这里和那里换一个画法会更舒服了”的想法，那就是画技有进步的证明。

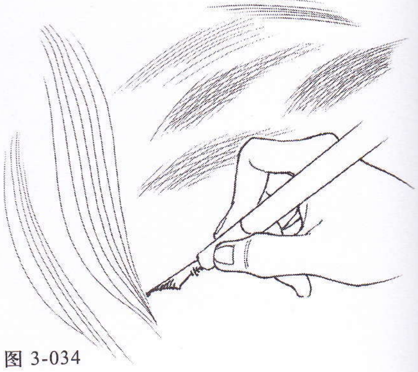


图 3-034

● 效果线

还有另一些线条在画面中起到重要的辅助作用，这就是效果线（图3-035），如蛇形线、方形排线等。这些效果线对绘制工具的要求不高，蘸水笔、针管笔或普通钢笔都可以，视作者风格和习惯而定。

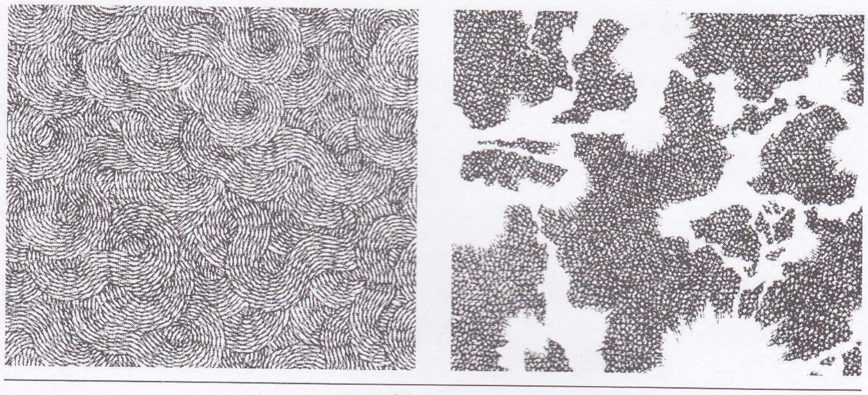


图 3-035

图3-036

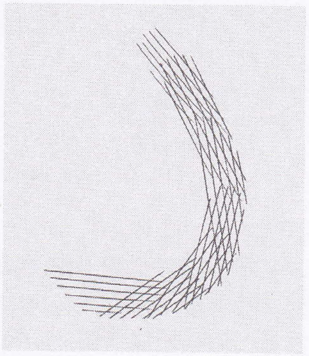


图 3-037

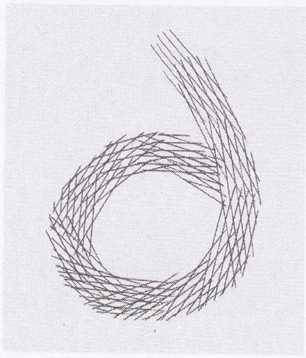


图 3-038

绘制蛇形排线的时候，先画几笔平行的短线，然后笔触重叠着稍微改变线段的角度，就可以成功画出来了（图 3-036～图 3-038）。

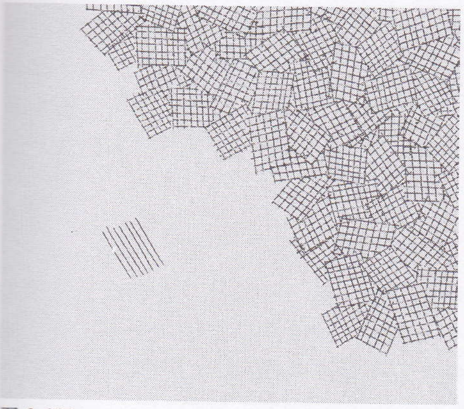


图 3-039

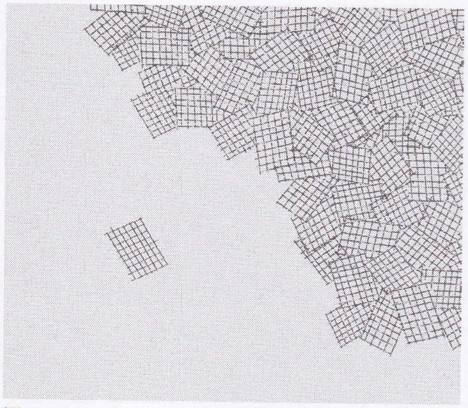


图 3-040

方形排线可以根据线条重合的层数来改变深度，第一层是平行短线，第二层线条的角度与第一层呈直角，第三、四层可以换成45° 斜线（图 3-039～图 3-041）。

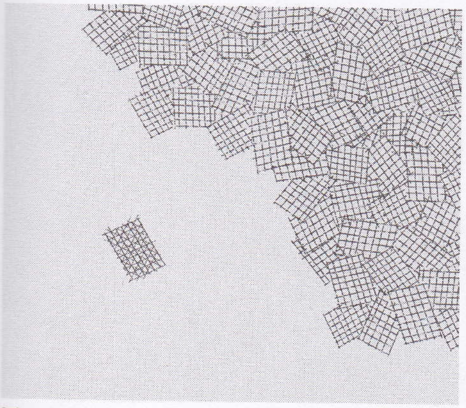


图 3-041

更多效果等待大家去发现，如图3-042中的气泡也是用效果线绘制的。

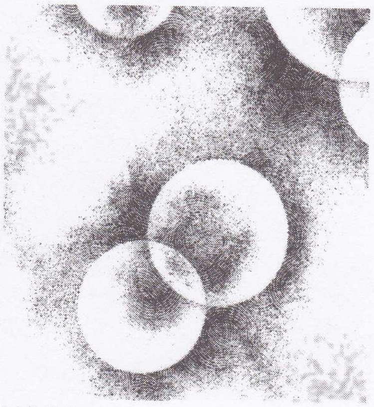


图 3-042

● 排线、速度线

为了美观，排线一般需要用蘸水笔之类笔锋能逐渐变细的工具绘制，分为手动排线和借助尺子画出的排线两种（图 3-043）。

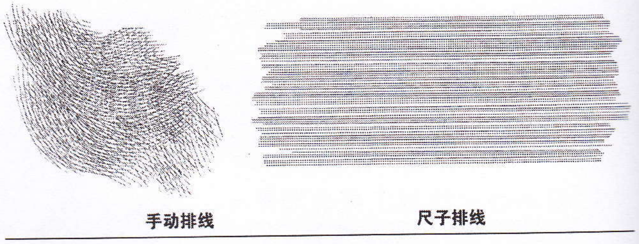


图 3-043

手动排线的要领与素描排线近似，需要好好把握每一根线条之间的间距，尽量均匀（图 3-044），一旦不均匀，排线的整体效果就会产生疏密变化（图 3-045）。用尺子画平行的排线最常遇到一个问题是画着画着线条就变得不平行了（图 3-046），推荐大家画这类排线的时候先在画纸上用三角尺辅助，分段画上几条比较平行的参考线，再在参考线中间填充其他排线（图 3-047）。

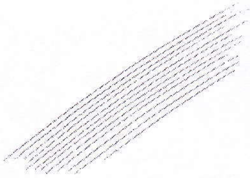


图 3-044

图 3-045

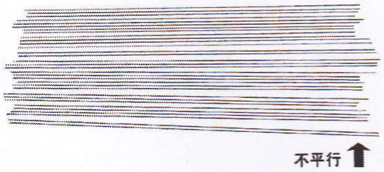


图 3-046

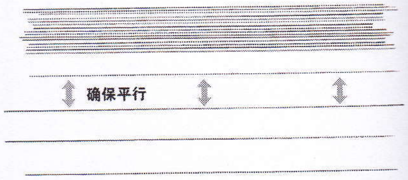


图 3-047

速度线和排线类似，但绝大部分都由尺子辅助绘制，末梢逐渐变细才能有良好的速度感（图 3-048），所以在必须突出速度感的场合，也推荐大家使用蘸水笔等线条粗细变化明显的工具绘制。如果绘制平行速度线的时候遇到了不平行的问题，解决方法和平行排线的方式一样，先分段画平行的辅助线（图 3-049）。

图 3-048

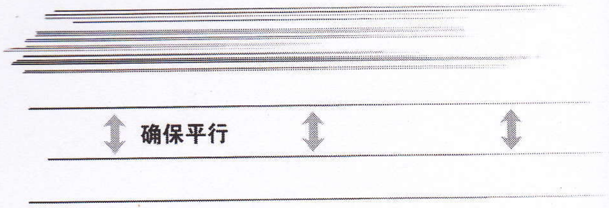


图 3-049

对于放射状的速度线，初学者切勿随便凭感觉绘制，否则效果肯定不尽如人意（图 3-050），必须要为速度线设定圆心，用尺围绕圆心绘制（图 3-051）。为了提高效率，还可以在圆心上刺上一枚大头针，把尺子顶在针上绘制。根据放射线的密度和粗细，会有不同的渲染效果。如果放射线外侧极粗，能够渐变成黑色的话，就可以绘制出集中线（图 3-052）。有弧度的速度线绘制原理也是一样的，只要把直尺换成曲线板即可（图 3-053）。

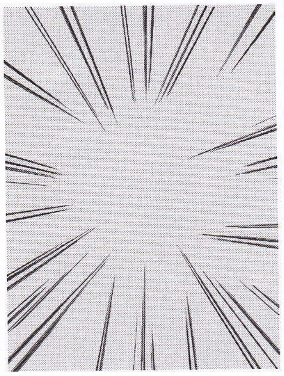


图 3-050

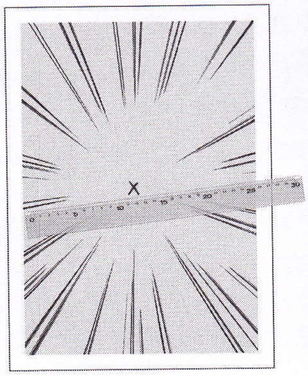


图 3-051

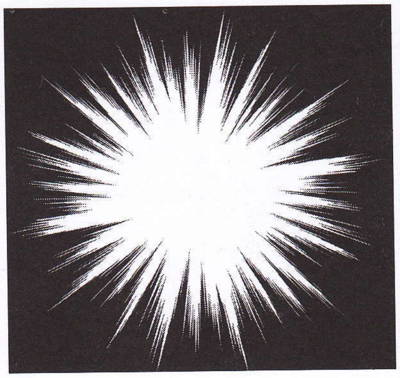


图 3-052

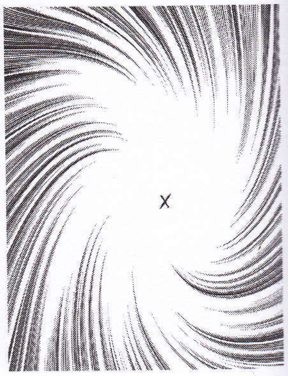


图 3-053

大家用蘸水笔沿着尺子画线时大概遇到过这样的问题：笔尖侧面和尺子接触后，墨水就顺着尺子流下来，淌在画纸上，一张画几乎就这么作废了（图 3-054）。为了避免这种情况，可以在尺子下方用双面胶粘贴几枚硬币，让尺子远离纸面，这样，积在尺子上的墨水就不会浸到纸面上了（图 3-055）。

线条勾勒好之后，用橡皮擦涂掉原本的铅笔草稿，然后开始加工画面中的大面积黑色以及修饰线条。

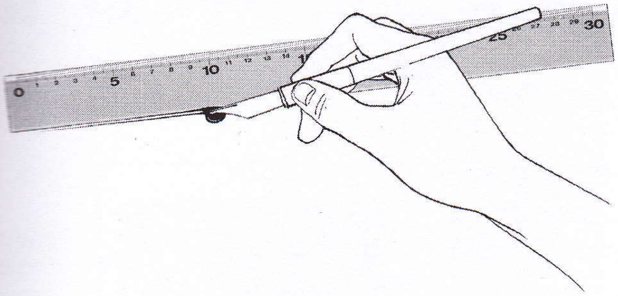


图 3-054

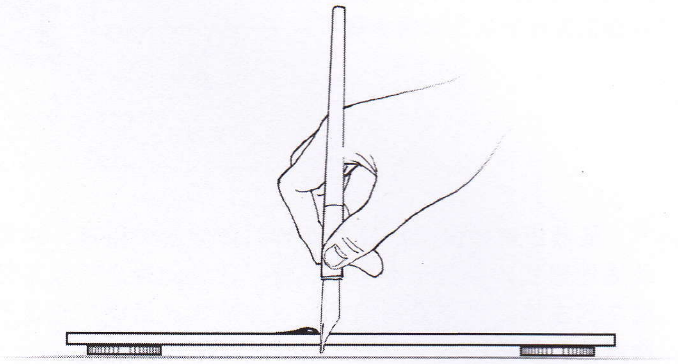


图 3-055

3 面

漫画中常见的灰度色调等效果，一般是用网点纸或电脑软件制作出来的。涂抹大面积的黑色可以使用笔头较粗的马克笔或毛笔，与细线衔接的部分则最好换用较细的笔来修饰。

初学者勾线的时候最好把黑色部分严谨地勾勒出来，并且在上面打一个叉（图 3-056），表示这里需要涂黑。多人合作绘制时，这些小标记也方便助手进行批量加工。先用马克笔把大面积的黑色涂抹均匀，再用细小一些的笔把不够精致的部分填画上（图 3-057）。

图 3-056

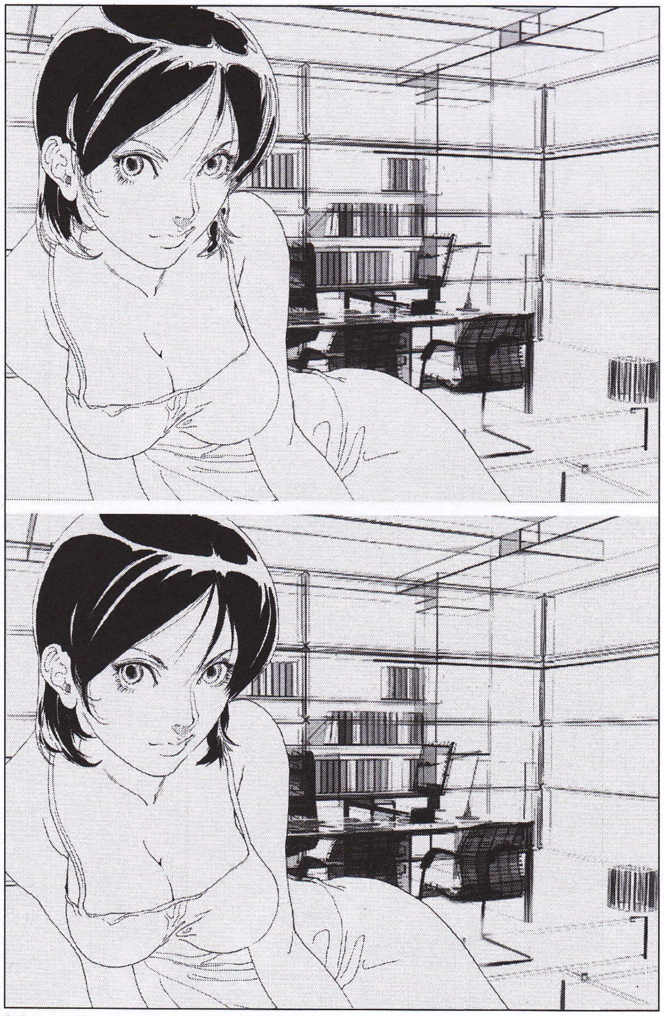


图 3-057

一张画的线稿部分基本完成了，但是画中难免有些弄脏或画错的地方，这就需要用修正液或白广告色进行修饰了（图3-058），修饰好之后，就正式进入为画面绘制灰色调的步骤了。

图 3-058

虽然印刷技术已经发展到可以接受诸如铅笔、水彩等任何形式的色块表现形式，但是干净简洁、便于阅读的网点纸效果仍然是黑白漫画领域中的主流。电脑绘制网纸比手绘操作更简便，在这里仅介绍手绘粘贴网点纸的流程。

进行网点纸粘贴之前，一定要把桌面和画面清理好，不要留有橡皮沫等碎屑，否则粘到网点纸的胶面上不容易去除。

网点纸就像普通贴纸一样，一面印有图案，背面有保护胶层的衬纸，只要将衬纸撕下，就能像粘贴普通贴纸一样使用网点纸（图 3-059）。网点纸和衬纸一般都是半透明的，方便作者把它与漫画线稿重叠（图 3-060），判断使用网点纸的哪一部分花纹。网点纸本身也有大小之分，要视线稿上灰度面积的大小需求来选购和使用网点纸。网点纸是高价画材，尤其是进口网点纸，要有所计划地使用。如果画一张画时只图一时痛快而挖走了网点纸中间的一部分，很可能造成整张网点纸不必要的浪费（图 3-061）。

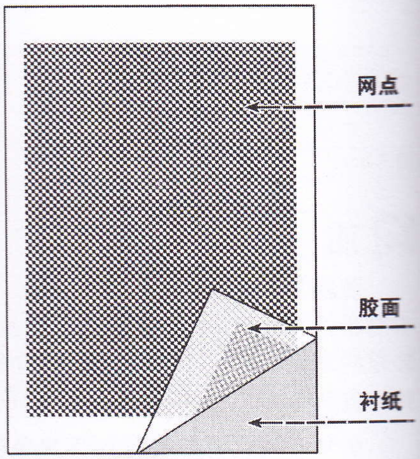


图 3-059

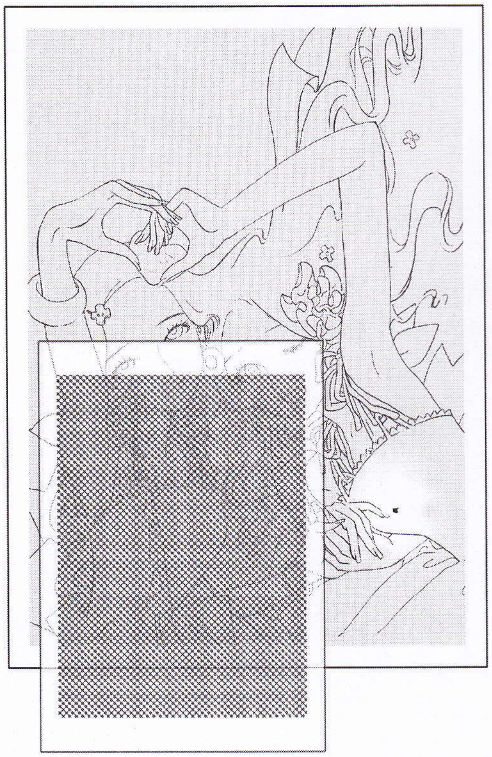


图 3-060

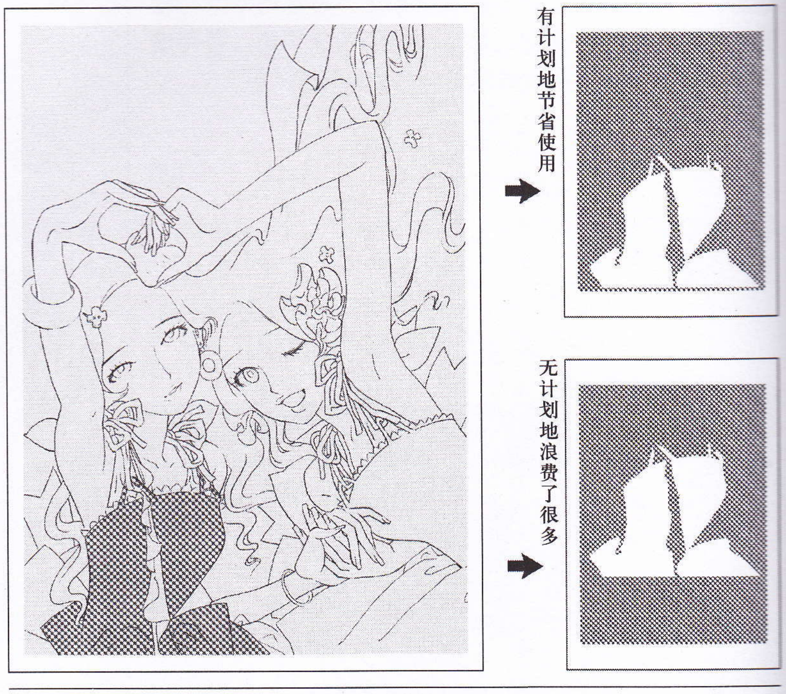


图 3-061

决定使用哪一部分后，我们可以拿出事先准备好的刮网刀——粘贴网点纸的必备工具，把所需的网点纸切割下来。注意，这时候不要按照漫画线条的范围切割，而是要大出一圈，确保留有将来精确切割的余量（图 3-062）。切好之后，把切下来的部分掀起，胶面朝下，直接铺在漫画的画面上（图 3-063）。根据工艺、产地和价格不同，网点纸的胶面粘度和纸面的硬度不尽相同。掀起网点纸时应尽量小心谨慎，不要让胶面大面积接触手指，避免弄脏胶面，同时也要避免网点纸打卷与胶面自身相互粘连。

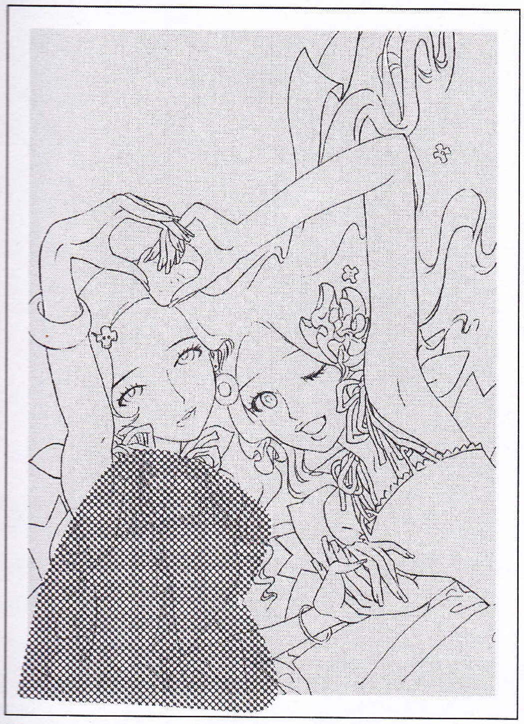


图 3-062

图 3-063

平铺后用手轻轻按压，把网点纸与原稿纸之间的气泡挤压掉，挤不掉时可以用刮网刀的尖端给气泡划个口子，再按压挤出空气。

现在可以用刮网刀沿着漫画线条仔细刻画网点了，要注意力度，力度太重会连下面的原稿纸一起割破。所以使用网点纸的时候，原稿纸最好也不要使用太薄的纸张。如果真的划破了也不需要丢弃这张画。只要在背面用胶带把破口的地方固定好，不影响印刷即可，有时候甚至可以用这种手法替换掉画面中画坏的局部（图 3-064）。切割完毕后把多余的网点纸掀下来，较大块的可以贴回网点纸的衬纸上，以备将来使用（图 3-065）。较小的废纸屑要谨慎丢弃，注意不要粘到画面上影响印刷效果。

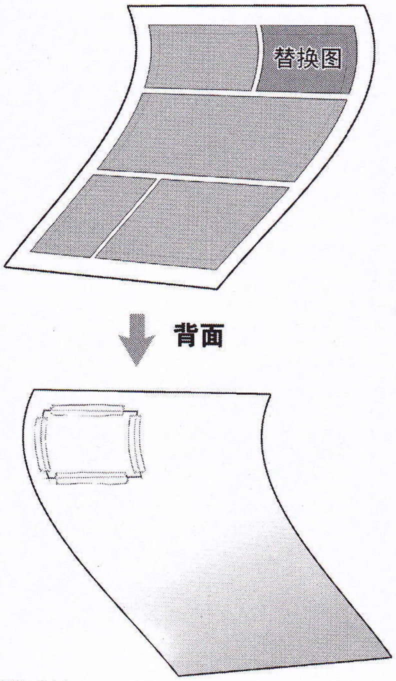


图3-064

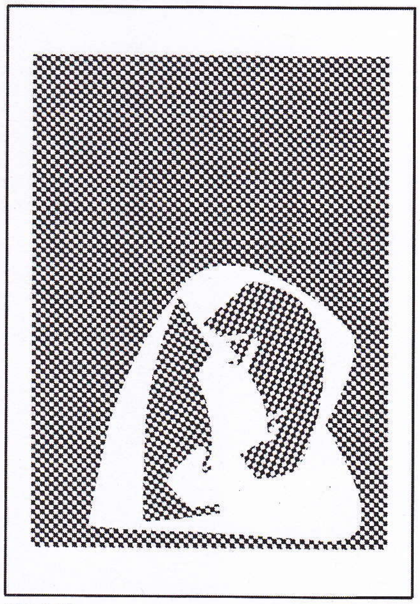


图3-065

处理好之后，必须用力按压网点纸，使其与原稿纸完全粘合，但是直接刮蹭网点纸可能导致上面印刷的图案被划花，所以最好在上面附一张薄纸，在薄纸上用手或压网刀用力刮蹭（图3-066）。

以上只是粘贴步骤，我们还可以在漫画中看到类似于过渡色的效果，但是它又明显有别于过渡色网点纸，这种手法就是挂网（图 3-067）。网点纸按压平实之后，把刮网刀的刀刃稍微倾斜，在网点纸上刮蹭，就能出现类似于用白色画笔画出的线条一样的效果。想要做出漂亮的挂网，挂网线条与网点纸纹理的相互角度是很讲究的。首先，挂网的线条就像素描排线一样，不能互为直角，否则很不美观（图 3-068），最好在30°～45°角之间，慢慢叠加（图3-069）。挂网的线条角度不要和网纹的点阵角度相一致，错开30°以上为宜（图3-070）。

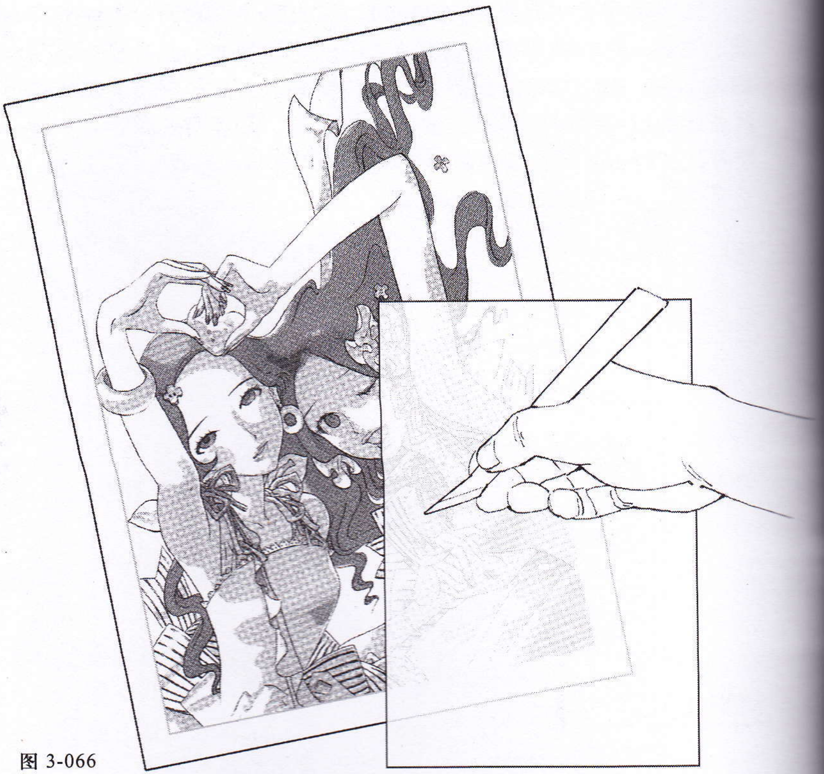


图 3-066

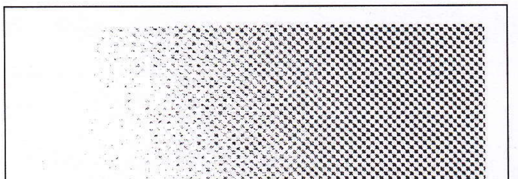


图 3-067

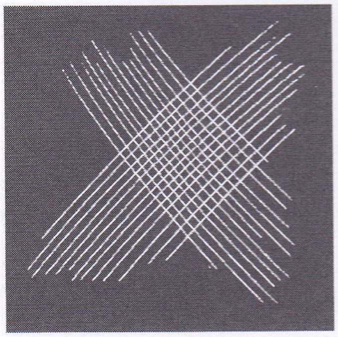


图 3-068

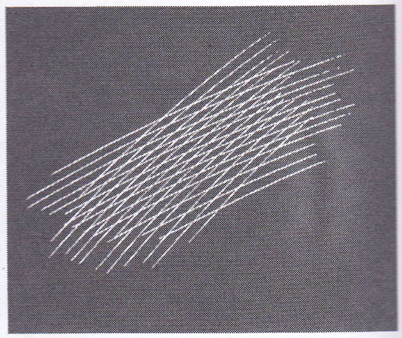


图 3-069

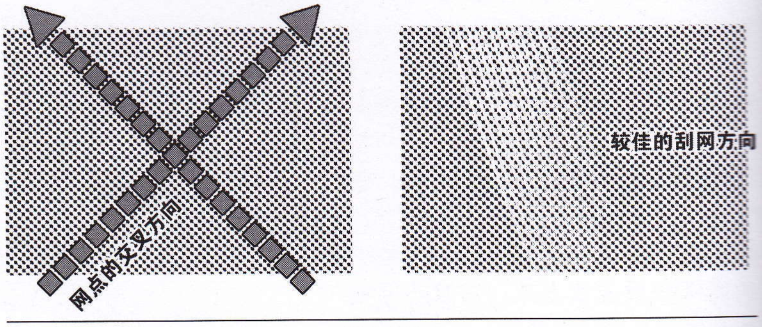


图 3-070

除了制作有别于过渡网点的过渡色效果外，还可以利用刮网在网点纸上制作速度线和放射线等效果（图 3-071），方法和用笔画速度线一样，只是把画笔换成了刮网刀。

铺设好网点纸，最后再一次用白广告色进行修饰，一张画就彻底完成了。

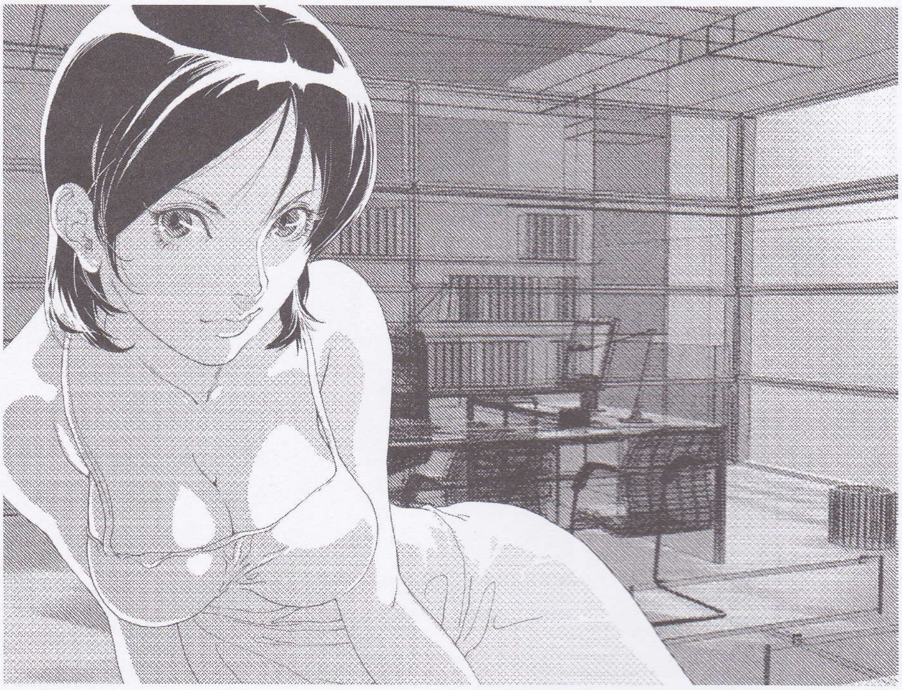


图 3-071

4 其他技法

当今的漫画已经从单纯的纸面作业延伸到各种领域，我们经常看到不少国外的作者能在周刊连载的频度下把背景和道具等物品画得像照片一样逼真。初学者亲自尝试之后就能明白，这绝非一个人凭空能做到的，除了有众多助手协助绘制之外，还可能要借助照片和3D软件才可完成（图 3-072～图3-074）。

图 3-072 参考照片画出的背景
图 3-073 使用照片和电脑特效做出的背景
图 3-074 使用3D软件做出的背景

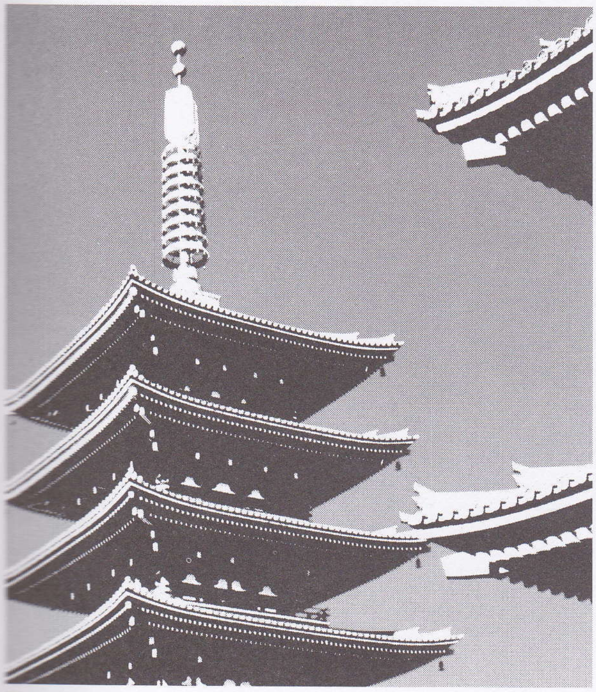


图 3-072

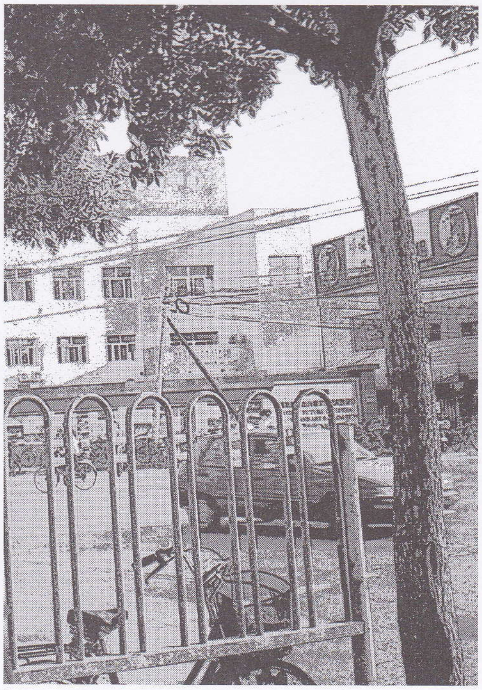


图 3-073

对初学者，我们不推荐大家用拷贝台直接拓印照片或3D建模的打印图来绘制背景，至少要先从景物速写开始，锻炼手眼协调能力，熟知了景物的透视和光影原理之后，再考虑用照片和3D软件进行辅助。

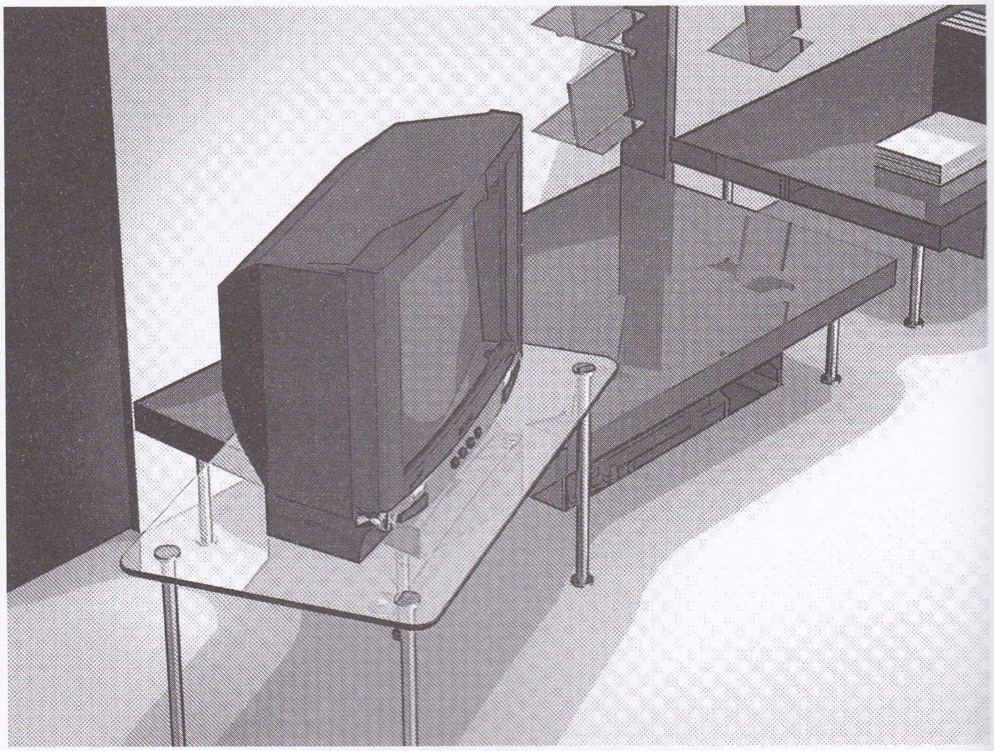


图 3-074

本章小结

虽然本章篇幅不多，但是要达到这些项目的基本水准并不是件易事，其中故事的编写最应该得到重视。在我国，画技上乘的人并不少，很多人的画工不逊于欧美和日本的作者，但是在故事构成方面缺乏新意，结构上问题多多，不能引人入胜等，导致作品存在硬伤。不管图片画得多么美，如果故事没有内涵，整篇作品就只能被人当做连续的单幅画来欣赏，显然违背了绘制故事漫画的初衷。希望有志于学习绘制故事漫画的人，能多多加强自身的文学修养。文学是有别于美术的另一门深奥学问，本书实在无力深入讲解，今后另有机会再和大家探讨。

Chapter 04

如何画好人的头部

How to Paint Heads of Comic Characters

漫画人物的头部造型是角色外貌的灵魂所在。而角色又是故事的灵魂所在，只有画好了人物的头部，才能让一部作品从根本上“活”起来。

4.1 头部的结构与透视关系

1 良好透视观念的重要性

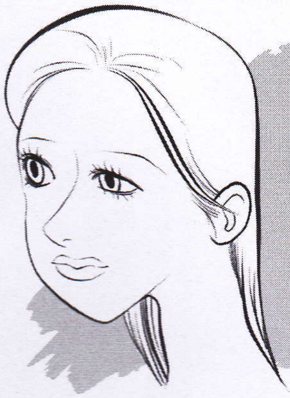


图 4-001

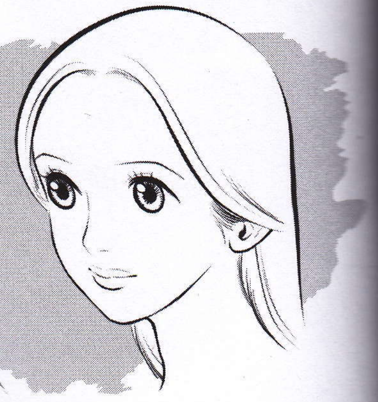


图 4-002

透视是基础美术的基石。动笔之前，清楚自己要画的是什么，它的结构是什么，做到心中有数再提笔。深入理解自己笔下的画面，才能把画中的内涵准确地传达给读者。

来做一组图片对比，两张画面中的头部使用相同风格的线条绘制，但是左图（图 4-001）有着严重的透视歪曲，导致视觉上产生难以忽视的不协调，使读者对作者的绘画意图产生疑惑，大大影响读者对漫画故事的阅读。相较之下，右图（图 4-002）虽然与现实中的三维结构也有不小距离，但是人物的头部、五官透视原理都没有出现问题，不会导致这个人物在空间存在的真实性上遭到严重质疑，能增加让读者读下去并且喜爱这部作品的概率。

2 头部的几何结构与透视

当我们要动笔画一张人物的头部时，该从何下笔呢？没有预先对画面进行规划，刚提笔就从一个细节开始画，很可能导致最后全图走形。绘画起笔的基本规则是“由大入小”——先将头部的大轮廓确定，再一步步确定五官各自的位置，位置无误了，再去描绘细节。同理，要学会画头部，也要先从大处着手学习、了解。现在我们就来对头部的大体轮廓做一个介绍。

人的头部粗略看起来像个球体，但想要画好头部，就不能单纯作为球体看待它了。首先看看支撑人类头部形状的部分——骨骼。影响人脸长短胖瘦的不完全是肌肉和脂肪，骨骼（图4-003）更是不可轻易更改的“地基”，是头部轮廓的起源。

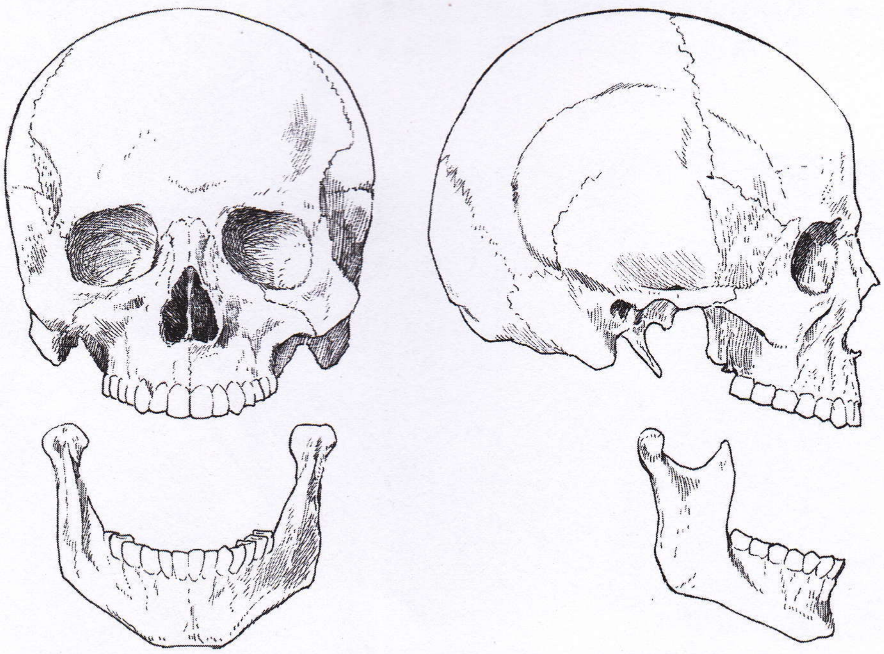


图 4-003

在“地基”上构筑出人的头部，真实而自然（图 4-004）。

虽然头颅是由很多骨头组成的，但唯一能被肉眼观察的头骨运动就是下颌部的张弛。去掉下颌之后，头颅更接近于球体。仔细观察头骨的结构可以总结出，比起用一个球体来模拟头部结构，用一个球体加上一个不规则的梯形来模拟会更标准，球体相当于圆圆的头颅，梯形部分则是下颌（图 4-005）。

图 4-004

图 4-005

之前我们已经简单地接触过透视原理了，立方体的透视可以凭借消失点和延长线轻易理解，但球体并不会直接被消失点约束，这不利于我们领会头部的透视原理。那么如何看懂球体的透视呢？我们可以把球体当做去掉八个顶角的立方体看待，消失点的作用就再次成立了，用这种办法可以辅助我们理解头部各角度的透视概念（图 4-006）。

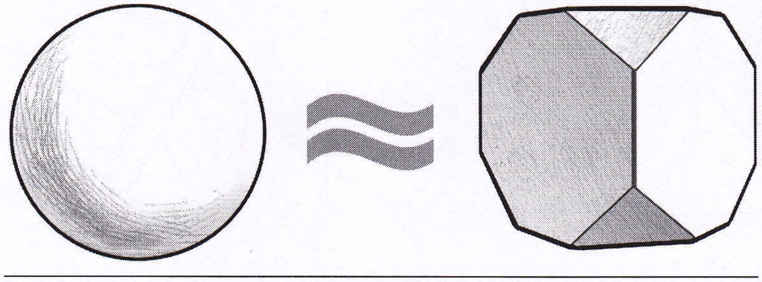


图 4-006

首先画一个正方形，并画上田字格，找出中心点。以正方形的中心点为圆心，以边长为直径，在正方体里面画一个圆形（图 4-007）。我们得到一个同心的平面几何，接下来要让这对正方形和圆形分别立体化，并转动一些角度，可以看到方形露出了多面体本色，而圆形变成了球体（图 4-008）。但是变成球体后的外轮廓没有任何不同，只是圆形上的直线在球体上成为弧线，显示出了球体的几何结构。再把这两个图形重合，就可以看到球体受制于消失点的原理了（图 4-009）。

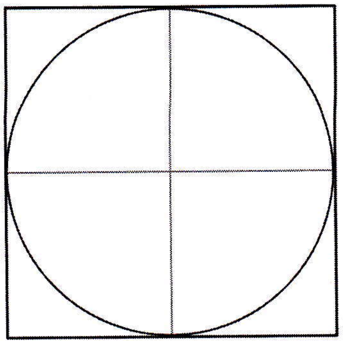


图 4-007

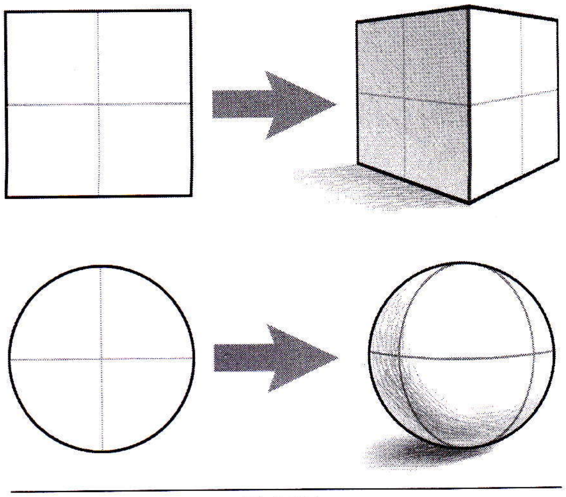


图 4-008

我们没必要每画一个人都这样推敲球体透视，只要理解其概念就可以了。观察后得出结论，球体表面的东西都是弯曲的，球体某一角度上的直线换个角度看就是弧线；反思一下，人脸上的大部分器官也都是随着颅骨产生弧度的，而不是平铺状态。

再来看形似下颌的梯形。梯形的透视原理也可以和立方体相联系，它就像一个立方体在左右加上棱柱体（图 4-010）。

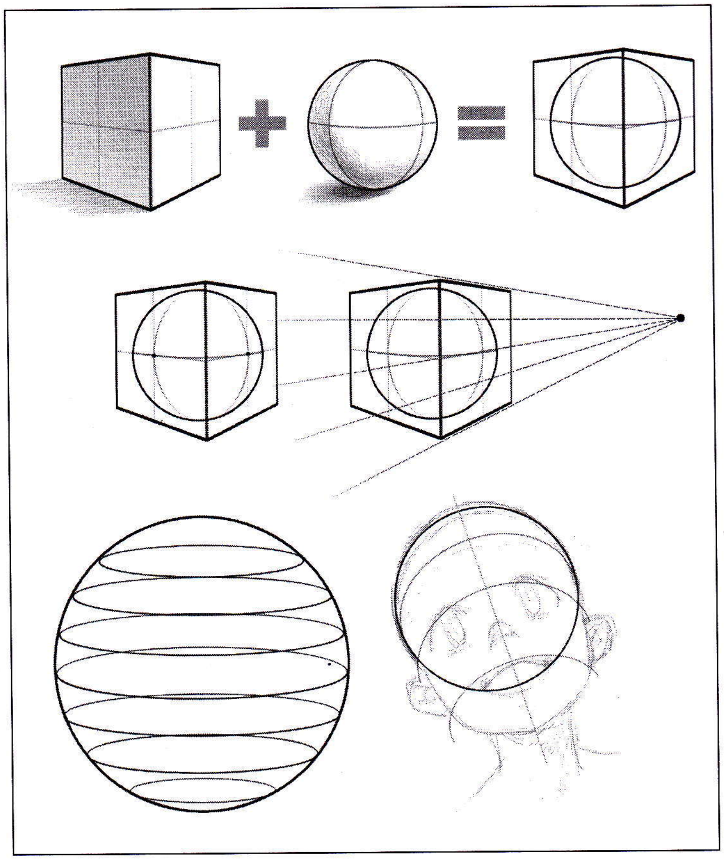


图 4-009

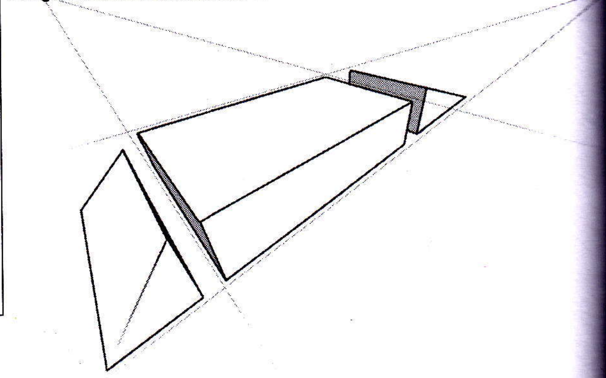


图 4-010

像下颌一样的不规则梯形会更复杂（图 4-011），大家通过这种比喻理解它的构造就可以，要画的终归是下颌而不是梯形，不必太过拘泥于梯形透视的精准性（图 4-012）。

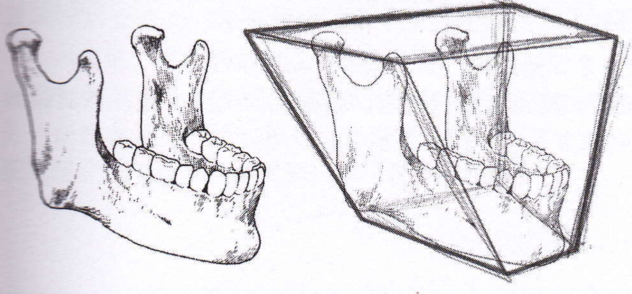


图 4-011

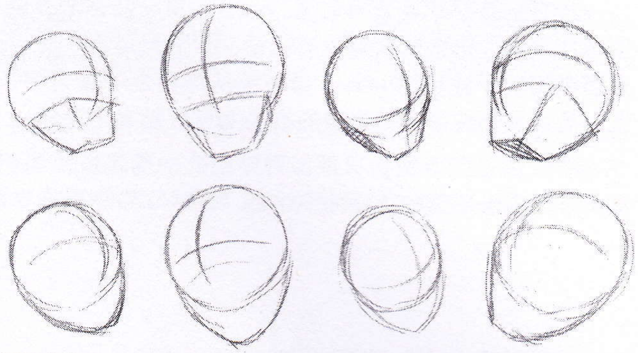


图 4-012

图 4-013

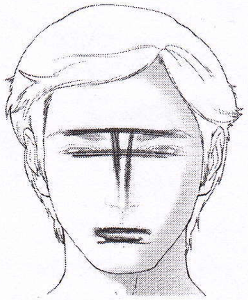


图 4-014

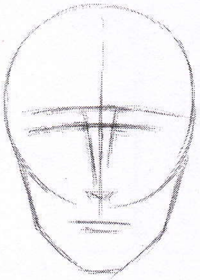


图 4-015

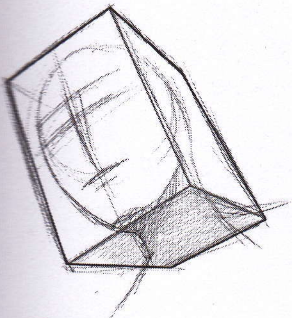


图 4-016

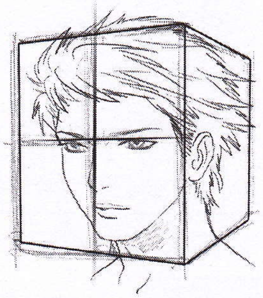


图 4-017

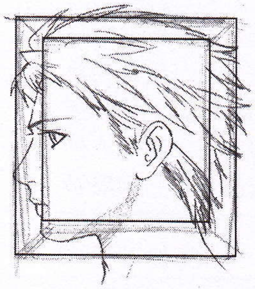


图 4-018

经过这么多的分析和讲解，相信大家在心中对于头部的透视都有了一些概念。动笔画头部的第一步，就是结合以上概念画出一个头部的简单轮廓（图 4-013）。

在基础美术训练中，常以简单线条表示五官在头部的位置（图 4-014），它可以和我们刚刚绘制的头部外轮廓进行重合（图 4-015），也可以和象征头部透视的立方体重合（图 4-016），目的都在于确定五官的位置。立方体的横向中线可以看成是人的视平线，纵向中线可以看成是鼻子的走向（图 4-017），加之下颌的梯形结构，头部以及五官的大体状态就一目了然了。头部的侧面也是如此（图 4-018）。

在学习绘画的早期阶段，大多数情况不得不借助这样的轮廓线来为头部透视定型，一步步细化，才能得到一张满意的图画（图 4-019）。多观察、多研究、多练习，技术纯熟时，我们就不需要再借助结构的分析和辅助线，而能从任何细节直接下笔画出协调的头部了。

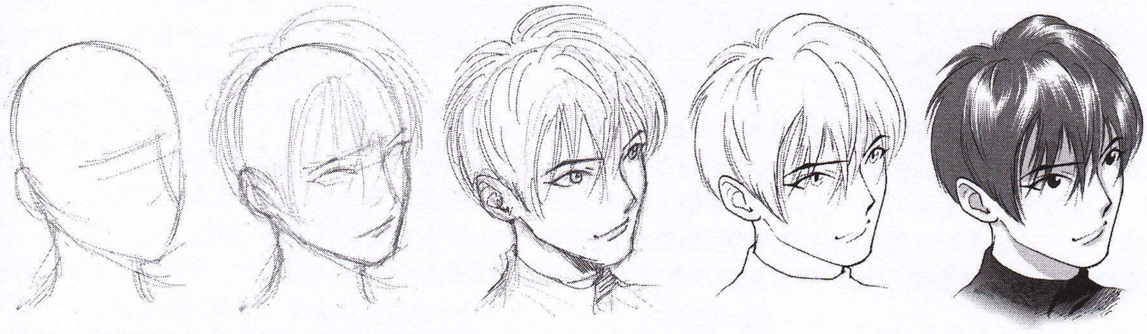


图 4-019

3 三庭五眼与四高三低

人物脸部打好定型的草稿后，那么现在就要把五官细化，决定各个部位的大小、形状、距离。不过乍一提笔有些无从下手，这些东西有没有能够参照的标准呢？答案是肯定的。五官人人都有，但想让它们组合起来很协调，是必须遵循若干原则的，其中最重要的原则之一就是“三庭五眼”。三庭五眼就是指人的脸在横向上有五只眼那么宽，而从发际线到下巴边缘的纵向上可以基本三等分。

双眼正视前方的情况下，两个瞳孔的距离就是嘴巴的宽度，或者比嘴巴略宽；两眼之间的距离就是鼻翼的宽度；耳朵的全部结构正好处于中庭（图 4-020）。

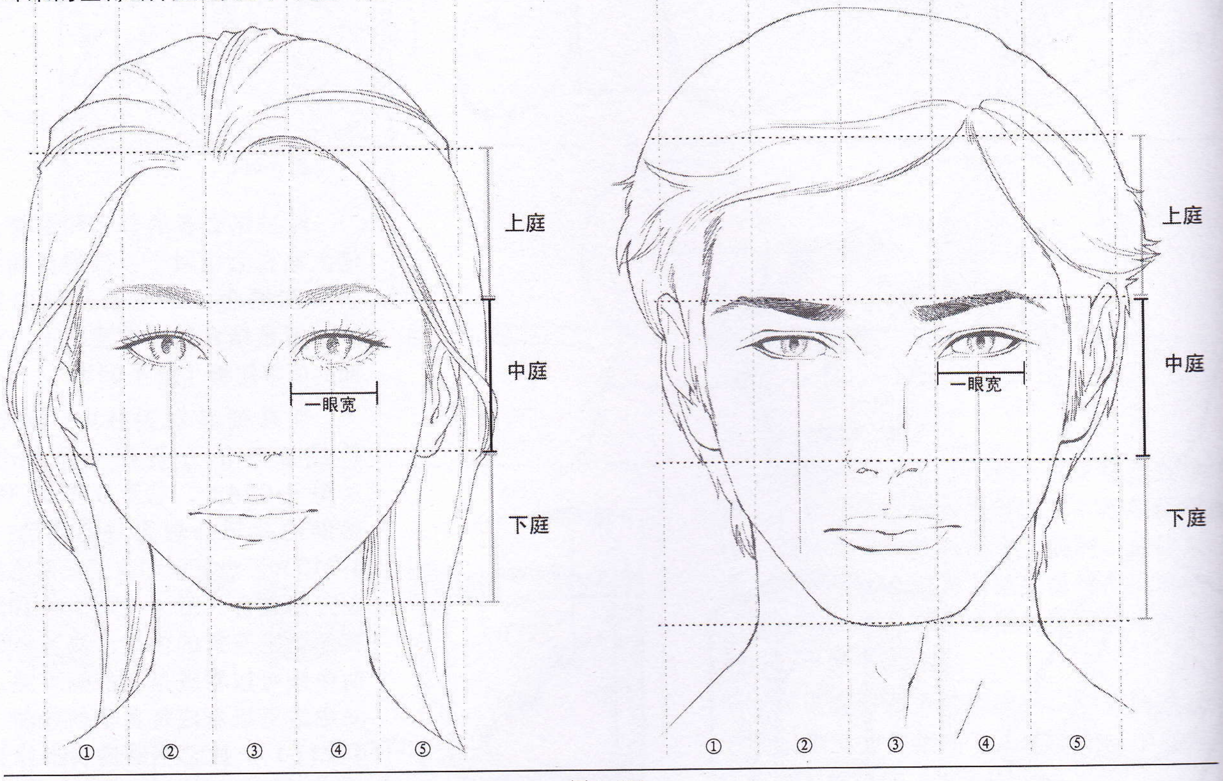


图 4-020

三庭 从发际线到眉毛顶端、由眉毛到鼻尖、由鼻子下方到下巴，这三部分正好把整个脸部的纵向长度三等分。

五眼 以左右两耳为界限，左耳到左眼角；左眼；两眼之间的间距；右眼；右眼角到右耳，人脸横向的宽度正好是五只眼睛的距离。

不论男女，一张端正的脸都不能脱离“三庭五眼”的基本标准。“三庭”的影响也会延伸到脸的侧面，同一人物的侧面与正面的三庭比例不能相差太多，否则看起来就不像同一个人。虽然漫画人物经常会在五官的大小上有所夸张，但“三庭五眼”的原则依旧有其适用范围（图 4-021）。在更加夸张的画风里，“三庭五眼”也许不适用了，但是它可以成为对美的一种参考。

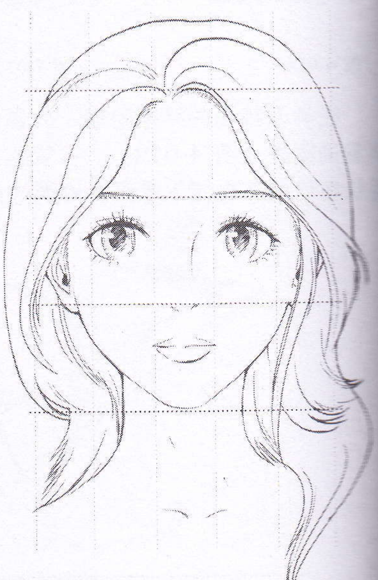


图 4-021

“四高三低”又是什么呢？它是指我们的侧脸。协调的侧脸有四个图、凸起的部分和三个必须凹陷的部分，否则会显得不好看。

四高 额头、鼻尖、上唇珠、下巴尖。

三低 与眼交界的鼻梁顶端、人中、下唇下方。

“四高”当中的最高点肯定是鼻尖，否则侧脸会变得相当诡异；额头、上唇和下巴基本处在同一平面上，孰高孰低会因人而异，但是这三个点串联起来不应该是彻底的直线，而是形成一条流线；眼睛、鼻翼根部与嘴角则处于另一条基本平行的柔和弧线上。除耳朵以外的五官结构都集中在侧脸的1/4宽度上；从鬓角的头发开始直至后脑，距离刚好是侧面头部宽度的一半（图 4-022）。

图 4-022

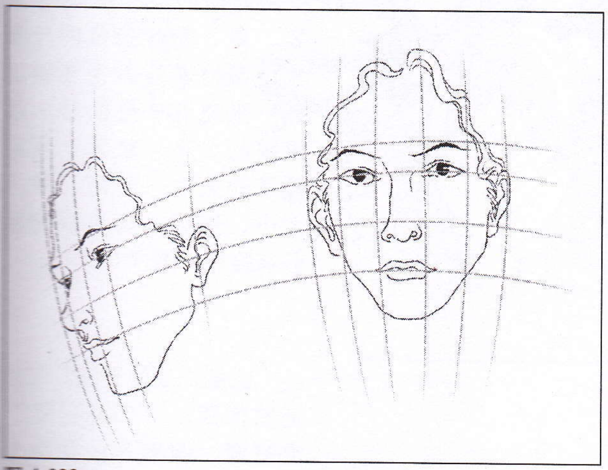


图 4-023

与“三庭五眼”一样，“四高三低”也是男女都适用的原则，这一原则甚至无视画风。任何画风的人物侧脸都多少要遵循“四高三低”原则才会好看，因此它是人类面部几何结构的美感定律。“四高三低”虽然专指侧面，但是在画正面和半侧面的时候也不能被忽视，可以凸显人物的立体轮廓，从正面像就能联想到侧面像（图 4-023）。

我们只讲了“三庭五眼”和“四高三低”，除此之外还有很多分析人类面部美感的理论，有些理论十分细致，对各个部位的尺寸数字做了精细说明。不过本教材没有打算把它们列入讲解范围。现实中，人的脸部美感被诸多定律严格限制，而漫画存在大量的夸张，那种限制并不是绝对的，怎样才是美应该由作者自己体会和创造，而不应该被数据左右。

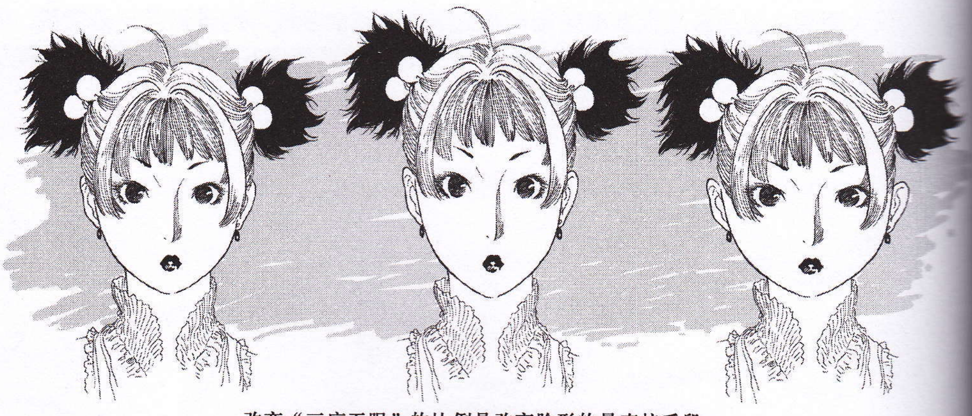
现在我们可以把“三庭五眼”和“四高三低”的知识落在笔上，来为定型草稿添砖加瓦了。“三庭五眼”和“四高三低”可以结合起来思考，在脑海中形成对头部的完整立体概念，方便我们在画任何角度的头部时，都能清晰地想象出它在现实中会是怎样的结构，最大程度避免画面走形。现在，人物的轮廓逐渐细腻起来，只要对细节稍加修饰，面部的草图就成型了（图 4-024）。

图 4-024

4 脸形与气质

草图有了，不过人们的相貌是千差万别的，草图的轮廓却千篇一律，该怎样由大入小地赋予画中人物以个人特色呢？不管是在漫画绘制中还是在现实里，脸形的一些特征确实能体现人的生活状态。生活造就气质，脸形体现气质的说法也就并非迷信或空穴来风了。我们已经熟悉了“三庭五眼”和“四高三低”，现在就是运用这些知识的时候，改变人的脸形就必须从这里入手。

打破“三庭”的三等分局面，改变上庭、中庭和下庭各自的比例，可以让人的脸立刻产生巨大变化。把“三庭”一起上下拉长、变短，或者横向拉宽（图 4-025）；分别改变“三庭”中的某一段也会产生截然不同的效果（图 4-026）。



改变“三庭五眼”的比例是改变脸形的最直接手段

图 4-025

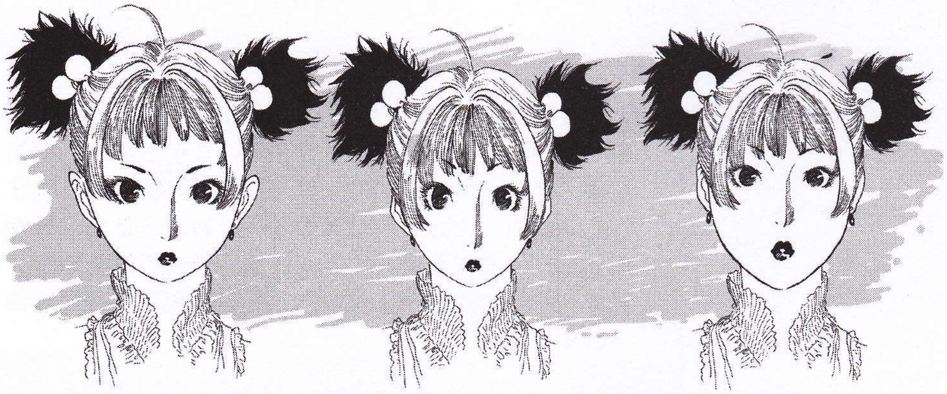


图 4-026

横向的五眼控制着眉、眼、鼻、嘴等部位的分布和大小，打破这种控制就能得到一张更有个性的脸。改变眼睛的大小、位置、距离、鼻子的宽窄、长短，嘴巴的大小、形状，都可以间接地影响脸形（图 4-027）。

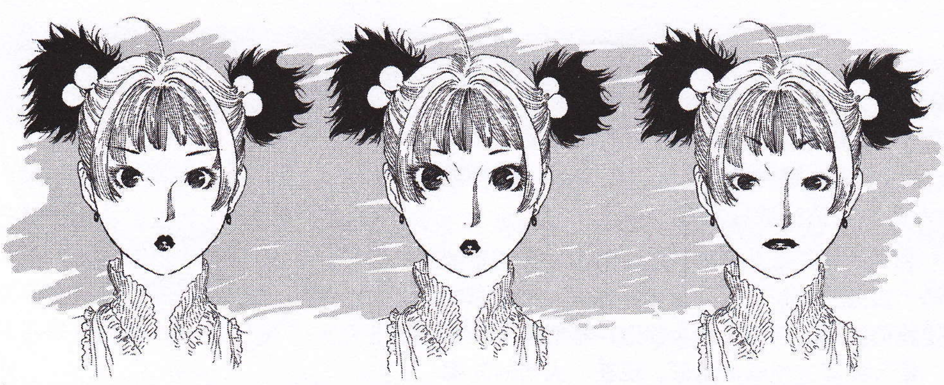


图 4-027

比起“三庭五眼”在脸形上的作用，“四高三低”更难把握。脸形是由骨骼上填充软组织、肌肉、皮肤后形成的，所以在骨骼上凸起的部分，脸形也随之凸起，不可能有例外。从正面看，人的基本脸形就像一个倒置的鸡蛋，头顶圆圆的，到下巴附近逐渐变尖。这个倒置的鸡蛋上有固定的一些凹陷和凸起，在讲解“四高三低”的时候我们已经初步接触了，现在深入地讲解一下。

太阳穴一带、鼻梁顶端、眼窝、鼻翼后方和法令纹附近、人中、腮、双唇之间、嘴角、下唇下方、美人沟等处都是下陷的（图 4-028）；额头、眉骨、眼球周围的眼皮、鼻梁、鼻尖、鼻翼、颧骨一带、嘴部周围、嘴唇、下颌角、下巴正前方等部位是凸出的（图 4-029）。这些凹凸确保了脸部柔和的鸡蛋形，如果高低宽窄和凹凸程度变化了，脸部的线条就会从匀称的弧线转化为凹凸不平的复杂曲线，这种曲线就是脸形的变化（图 4-030）。额头、鼻、颧骨和下巴的形状变化对脸形影响最大，调整这些部位的凹凸程度，甚至掉转凹凸结构，能塑造出无数种不同特征的角色。

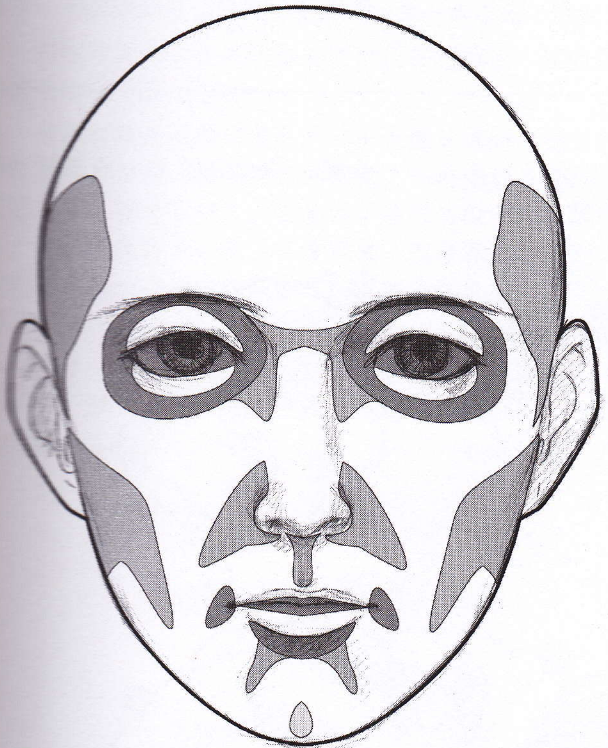


图 4-028

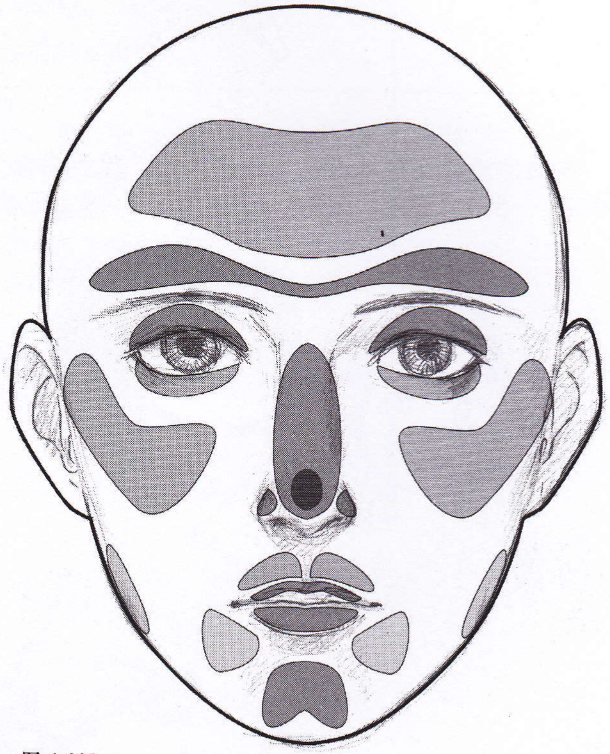


图 4-029

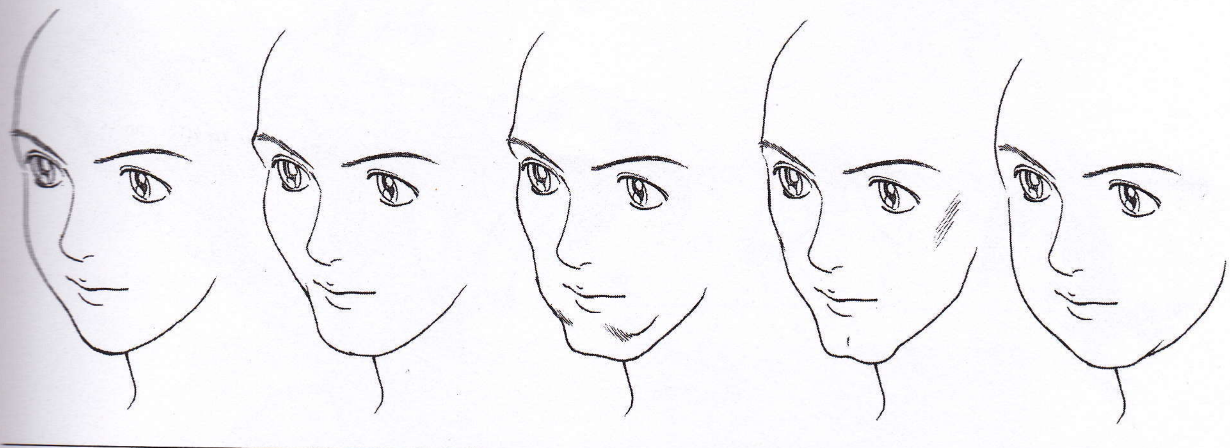


图 4-030

脸形所体现的潜在气质可以帮助我们塑造不同的角色（图 4-031）。

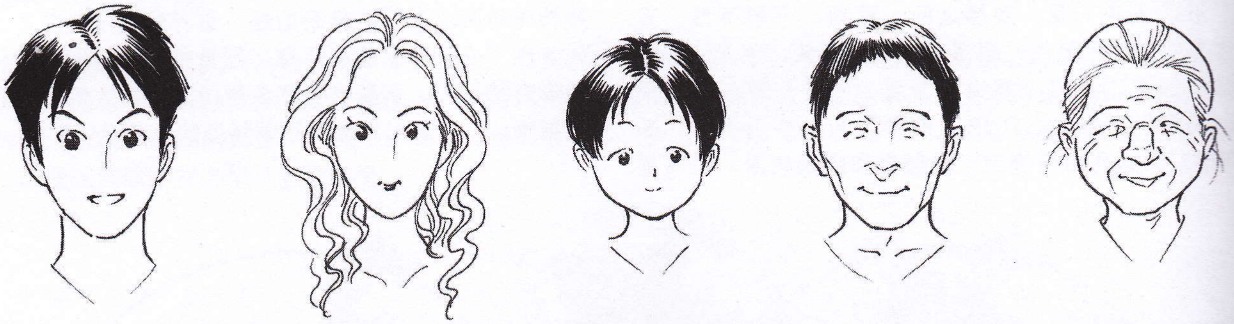


图 4-031

不同的脸形在透视上也有很多差别，因为变化太多样化了，无法一一介绍，在此只给出一些图例（图 4-032），供大家参考，更多脸形的奥妙等着大家自己动笔去挖掘。

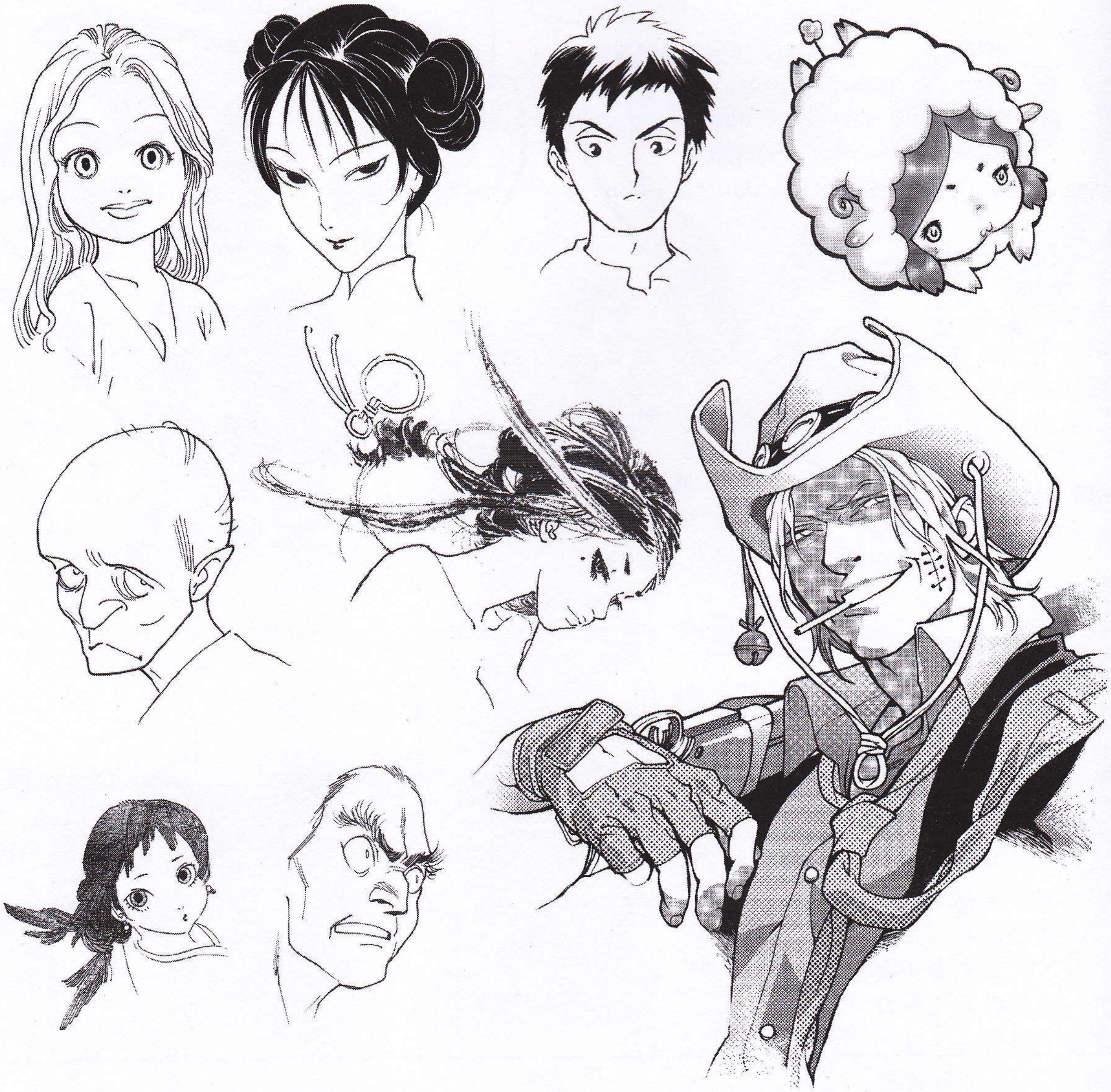


图 4-032

5 男女老幼的区别

男女老幼的区别在图画成型的初期就很明显，草稿阶段没有对比的话，很可能导致画中人物性别或者年龄难以判断。

● 男性与女性

头部的草图越来越精细以后，我们要开始填充细节了，问题也出现了——这张画要画什么性别的人，这一点决定了之后要如何动笔。

男性与女性存在的区别主要体现在透视上，这些区别会深深影响到绘画过程（图 4-033）。

很多刚刚开始学习漫画的朋友大概都遇到过类似的问题，可以把和自己同性别的人物画得惟妙惟肖，因为遇到不会画的地方可以用自己的身体“就地取材”，但是对于画异性就一筹莫展了。要克服这一点，必须熟悉异性，除了多多观察、揣摩和练习外别无他法，接下来我们要熟悉一下两性在头部结构上的不同之处，要在一张画成型之前奠定性别特质。

就拿一对兄妹做例子，发型因为随时可以变换，不构成区分性别的要素。除了发型之外，兄妹在基因上非常相似，相貌也有些特征是近似的，能区别他们的是什么呢（图4-034和图4-035）？

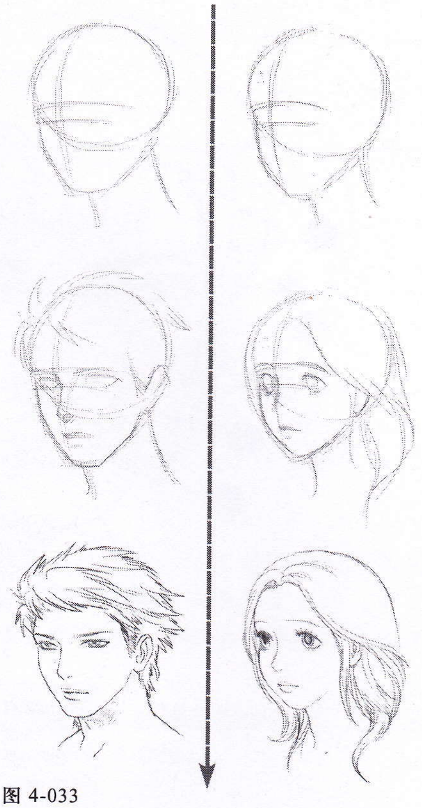


图 4-033

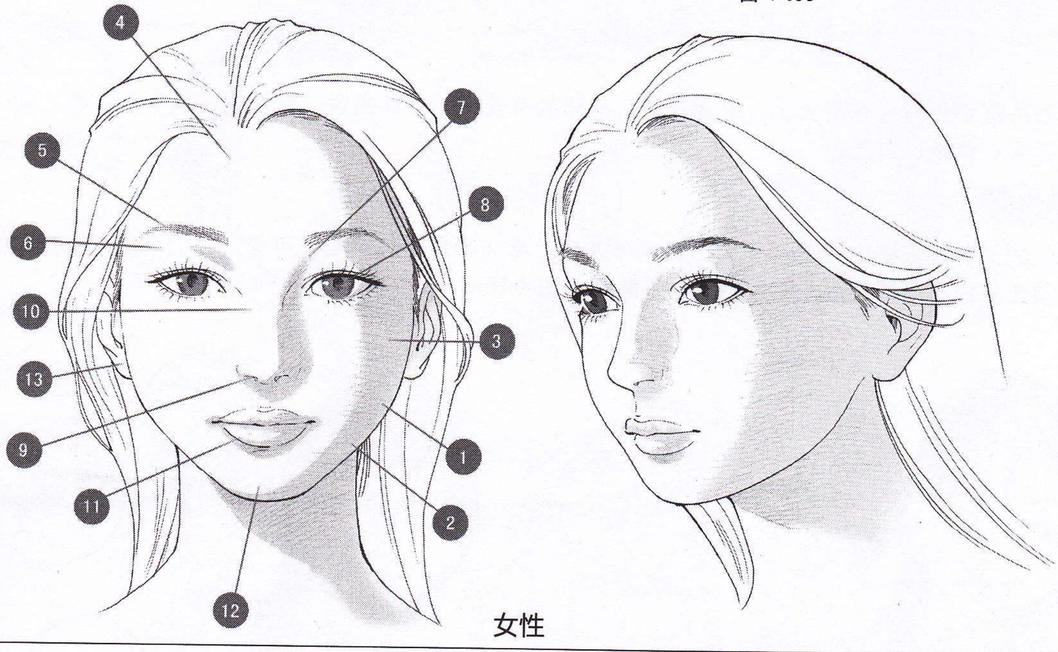


图 4-034

① 脸盘较小	⑧ 眸子较大（只在漫画中）
② 脸形相对圆润一些	⑨ 鼻翼、鼻孔较小
③ 颧骨与腮的结构不太明显	⑩ 鼻梁较低，线条流畅
④ 额头上下左右的宽度会更宽一些	⑪ 嘴巴较小
⑤ 眉毛较稀疏	⑫ 下巴圆润小巧
⑥ 眉毛与眼睛的距离相较于男性要更舒展一些	⑬ 耳朵与其他五官成比例
⑦ 眼睛轮廓不那么深邃	

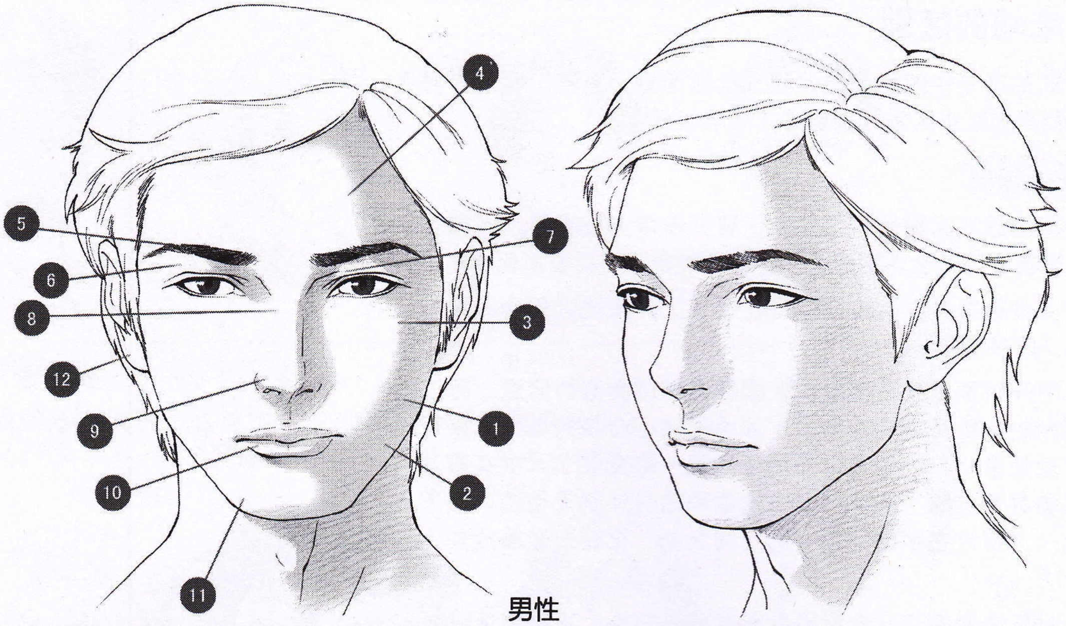


图 4-035

① 脸盘较大	⑦ 眼窝深陷
② 脸形较女性更加细长粗犷	⑧ 鼻梁较高，凸起明显
③ 颧骨与腮一带更有立体感	⑨ 鼻翼、鼻孔较大
④ 额头相对较窄	⑩ 嘴巴较大
⑤ 眉毛较浓密	⑪ 下巴线条硬朗
⑥ 眉毛与眼睛的距离较近	⑫ 耳朵略大

更加细致的区别还有毛孔的大小、发质硬度、胡须的有无等。总体来说，女性突出的是小、柔、圆、细腻；男性则是大、坚实、棱角、力量。

● 孩童特征

这里所说的孩童是指新生儿至10岁左右的少年儿童。婴儿和儿童看起来很可爱，他们与成年人的最大区别就是脸的形状，整个头部不是鸡蛋形，而是更接近正圆形（图 4-036）。

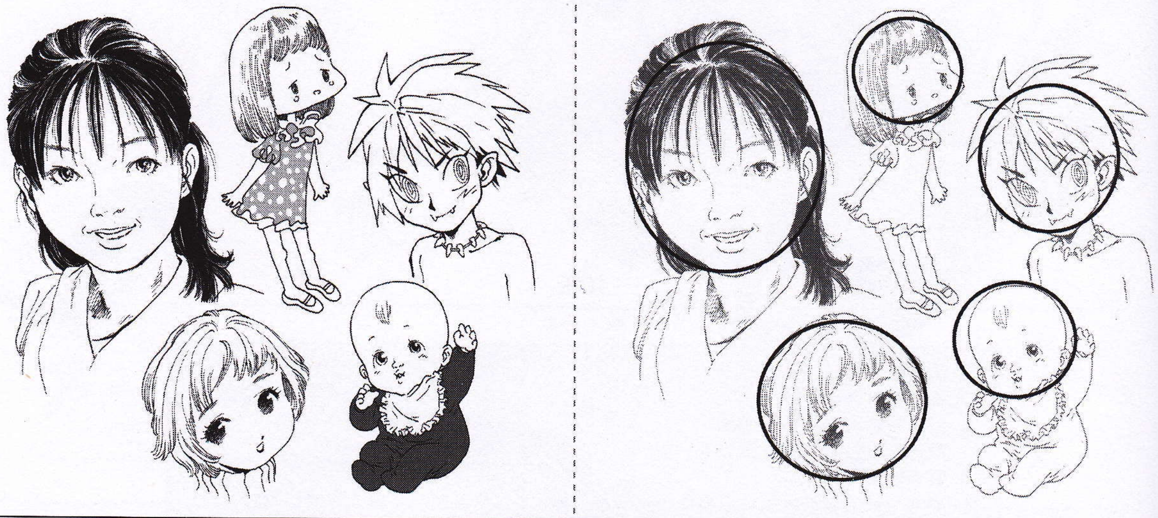


图 4-036

虽然人小，但是脑子的结构和成人无异。头部不比成人小太多，因此头部在孩童身高中所占比例很大。相对的，脸在头部上的所占比例就较小了，这使孩子们的额头看起来都很大，鼻子、嘴巴、耳朵、下巴都很小巧，距离大脑最近的眼睛也没有比成年人小太多，所以眼睛会显得格外大（图 4-037）。

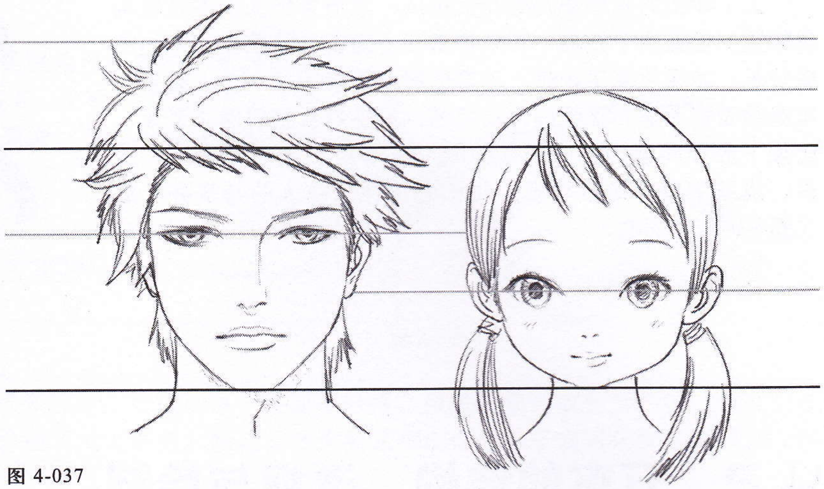


图 4-037

● 中老年人特征

中老年人最直观的特征是脸上出现皱纹，岁月的痕迹清晰可见。皱纹的生长方向当然不是随机的，而是和肌肉运动方向息息相关，所以皱纹自然不能乱画。可以说脸部的所有皱纹都是随着肌肉的走势生长的，不仅是皱纹。我们平时做出各种表情的时候，脸上会出现一些凹陷和凸起，那也是肌肉运动的结果（肌肉结构图请参看第85页）。

中老年人的另一个重要面部特征就是下垂。老年人的不少皱纹都是这样形成的，就像下垂的布料。与皱纹一样，下垂的部分也与肌肉分布有关。岁月流逝，除了皮肤，下垂的还有肌肉本身（图 4-038）。

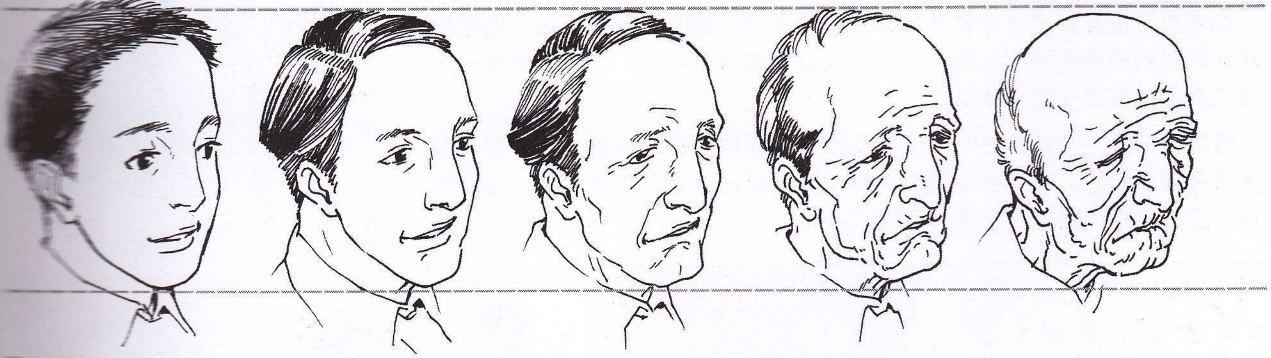


图 4-038

其次，老年人在脸部结构上也会和年轻人略有差别（图 4-039）。

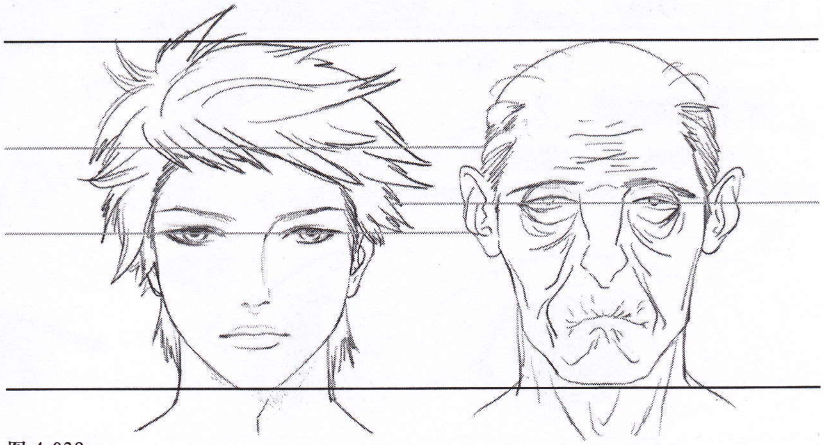


图 4-039

上了年纪的人和幼儿的特征相反，从眉骨到头顶的这段距离较短，但是由于秃顶，可能会造成上庭变长的现象；脸的中庭较长；如果没有了牙齿，下庭会因此而缩短。一个人如果常年存在表情习惯和下颌的运动习惯，就会导致脸部随之变形，比如下颌朝向惯用的咀嚼侧歪斜过去等；头发逐渐稀疏、变白，皮肤下垂，皱纹增多，相信要抓住老年人的特征并不难（图4-040）。

图 4-040

4.2 五官的结构、透视与绘制

五官在中医中是指与脏器对应的面部器官——耳、目、鼻、唇、舌；在儒学中是与听、视、嗅、味、体这五感对应的耳、目、鼻、舌、肤；而在民间，五官却是脸部容貌结构的代名词，一般指耳、眉、目、鼻、口。本教材主要介绍五官的美术价值，所以在此采用民间的说法。

1 眼睛与眉毛的画法

● 眼睛的立体结构

画好眼睛是画好五官的首要任务。眼睛主要由眼睑和眼球组成。眼睑的形状和眼球的范围都受到头骨上眼眶的限制（图 4-041）。让我们来看一下眼睛的侧面截面图（图 4-042）。

眼睛内部是一个球体——眼球，正因为是球体，眼睛的各个细节都充斥着各式各样的弧线。在人物头部旋转角度或者眼球旋转角度的时候，球体就显现了它在透视中的威力（图 4-043）。

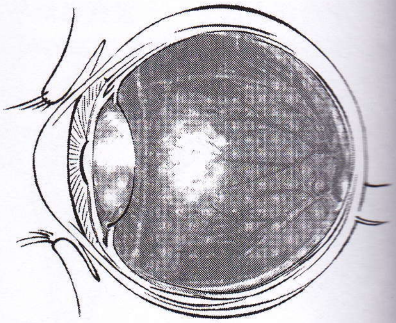


图 4-042

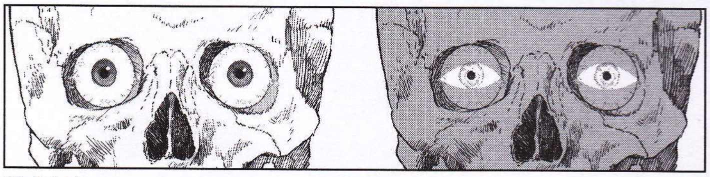


图 4-041

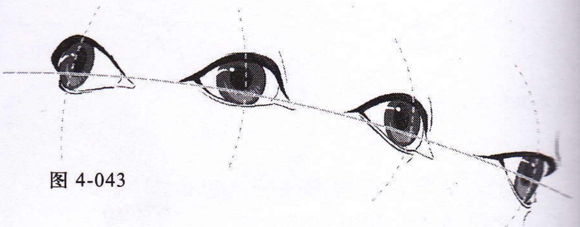


图 4-043

● 男性与女性

女性的眼睛以突出柔美为主（图 4-044），男性则以刚毅为主（图 4-045）；女性的眼睛一般都绘制得较大，男性则是细长的，男性的眼睛轮廓也比女性深不少。

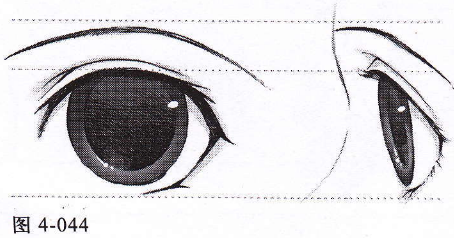


图 4-044

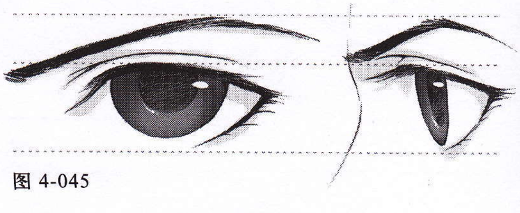


图 4-045

● 眼睛的外轮廓

从正面看，眼睛是由上下两条柔美的弧线组合而成的，称为眼睑（图 4-046）。一般上眼睑较厚，下眼睑较薄；上眼睑弧线较大，下眼睑弧线较小。漫画中一般都着重于绘制上眼睑，下眼睑则视情况而定（图 4-047）。

图 4-046

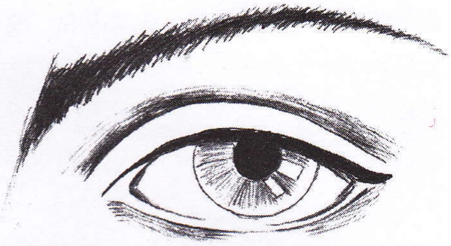


图 4-047

眼睛的形状是由外轮廓决定的，它有很多种类，可以说每个人都不一样，但是大致可以分为三类：两眼基本保持水平、两眼形状如同“八”字、两眼外眼角向上吊起。由这三个大类又可以衍生出千变万化的其他形状（图 4-048）。

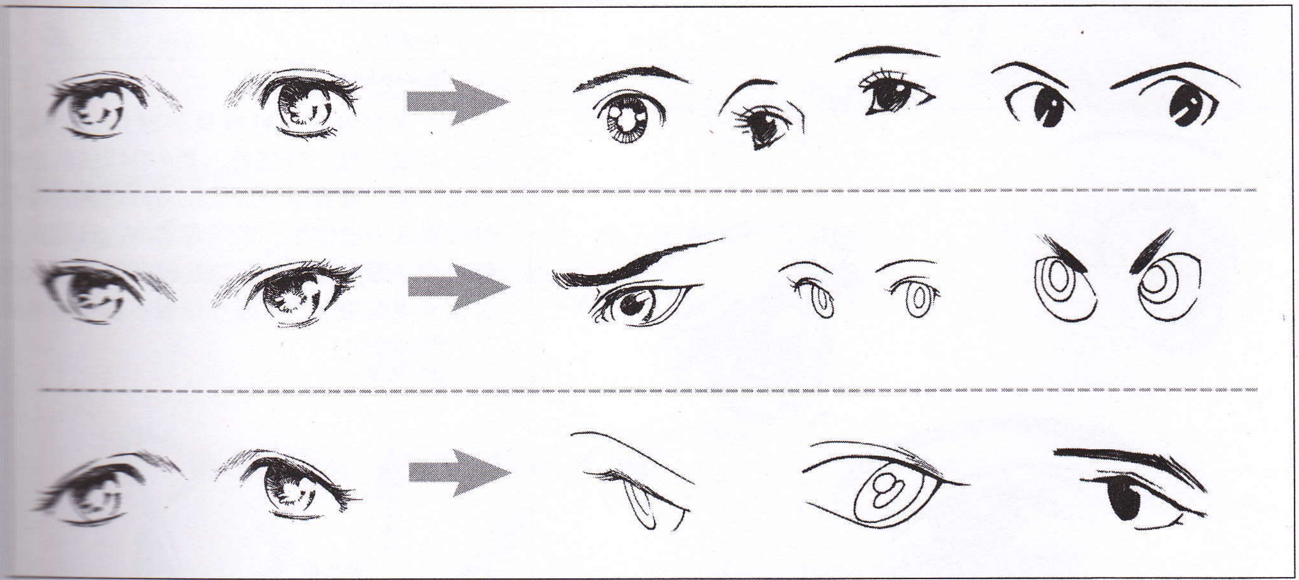


图 4-048

眼睛内侧的眼角有一个小小的三角形区域，叫内眼角，是两条泪道的夹角，漫画作者们对这个区域的处理方法区别巨大，有的人会着重画，有的人干脆省略（图 4-049）。

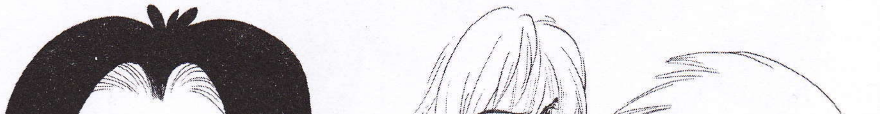


图 4-049

● 瞳孔和虹膜

瞳孔的黑色不是来自一个黑色的平面，而是因为它是一个孔（图 4-050）。因此，不管是什么人种，瞳孔一定是黑的。不过在漫画中，眼睛颜色、瞳孔颜色都是自由发挥的产物，不必过于拘泥。

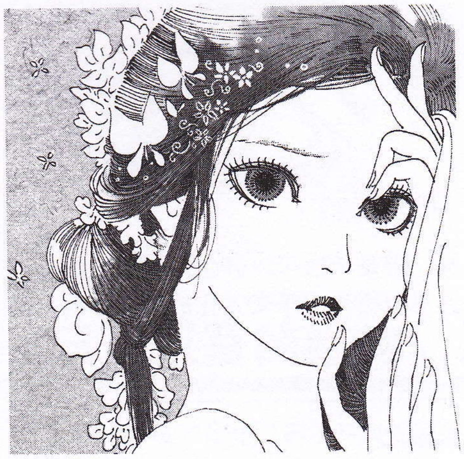


图 4-050

虹膜是以瞳孔为圆心呈现放射状的纤维，可以张弛，它环绕在瞳孔周围，用来调整人类视觉画面的亮度。纤维的形态可以分为丝状、布纹状、网状三大类（图 4-051），十分美丽。虹膜的颜色更是多种多样的，漫画中那些令人赞叹的眼睛大多都是在虹膜上做过文章的（图 4-052）。

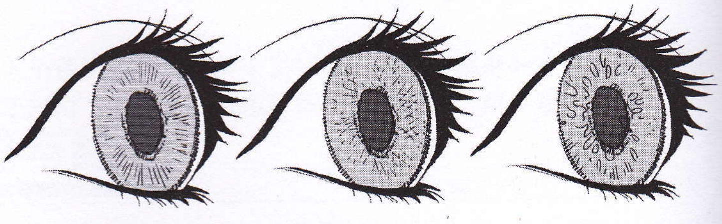


图 4-051

大家也许以为虹膜是眼球外凸的最高点，其实不然，仔细看过图4-042的构造就可以知道，虹膜是垂直或微微外凸的，瞳孔的位置并不应该是在眼球最前方，而是在虹膜中央（图 4-053），这也就不难解释为什么很多漫画里会出现瞳孔位置不居中的情况了（图 4-054）。

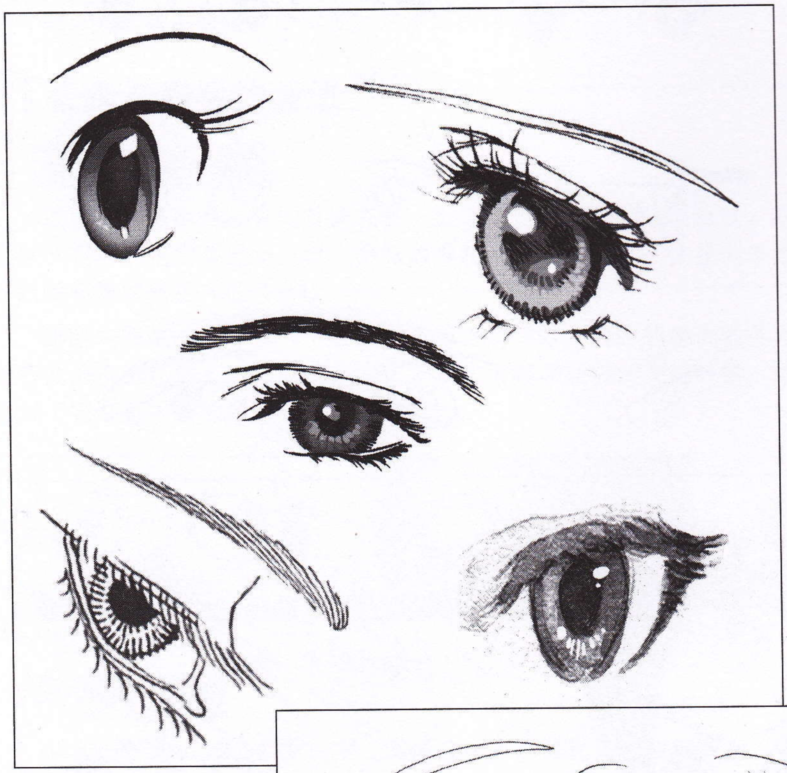


图 4-052

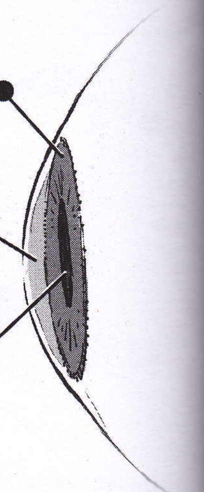


图 4-053

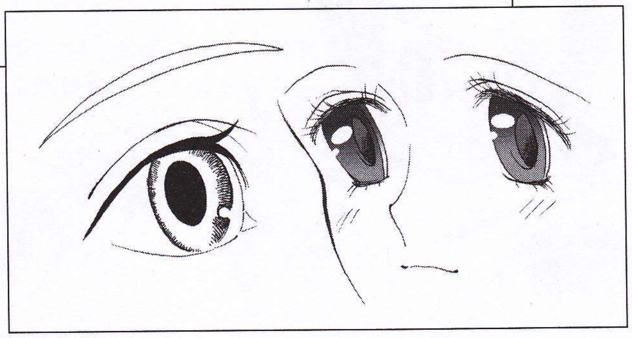


图 4-054

● 睫毛

一般情况下，上眼睑的睫毛较长（这也是漫画中常把上眼睑作为主要绘制对象的另一个原因），下眼睑的睫毛较短。长短不同的睫毛能让角色产生只属于自己的形象特征（图 4-055）。睫毛一般都有一种向外的弯曲弧度，尤其是女性，弯弯翘翘的睫毛是柔美眼睛的必备品。绘制正脸和侧脸的睫毛时，应该注意睫毛的弧度有区别，越接近侧面，睫毛弧度应该越明显（图 4-056）。睫毛的生长方向基本和眼睑垂直，或者略微有些向外侧倾斜（图 4-057）。

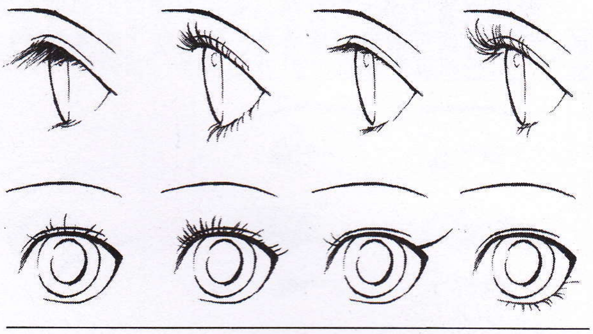


图 4-055

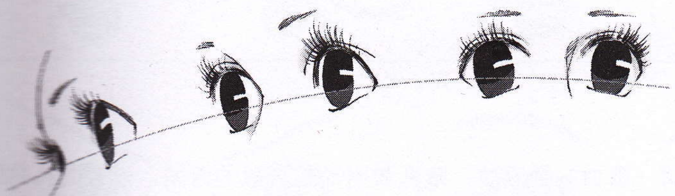


图 4-056

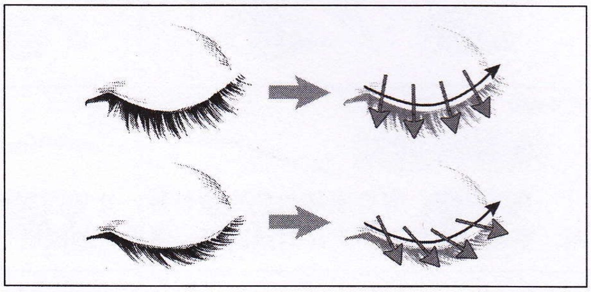


图 4-057

● 眼球的活动范围

就像面部肌肉一样，眼球也有活动范围的极限。除了双眼一起上下左右转动外，两只眼球还能同时向内侧运动，俗称斗眼或对眼（图 4-058）。

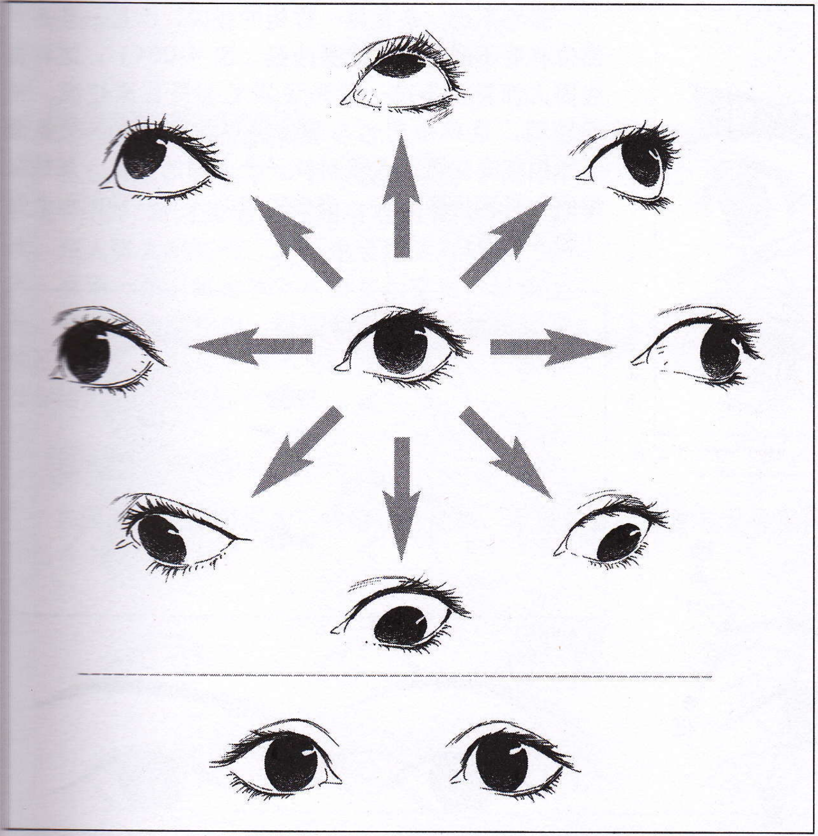


图 4-058

● 闭着的眼睛

从侧面看，眼睑闭合的时候形成了紧贴着眼球轮廓的弧线（图 4-059）。

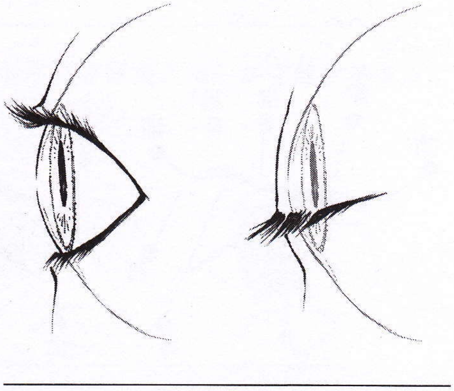


图 4-059

从正面看，闭上的眼睛只看得见眼睑的弧线和睫毛（图 4-060）。这么简单的画，绘制起来手法也是各式各样的，大家可以试着发掘适合自己的画法（图 4-061）。

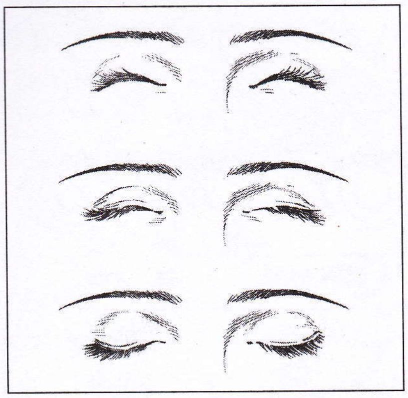


图 4-060

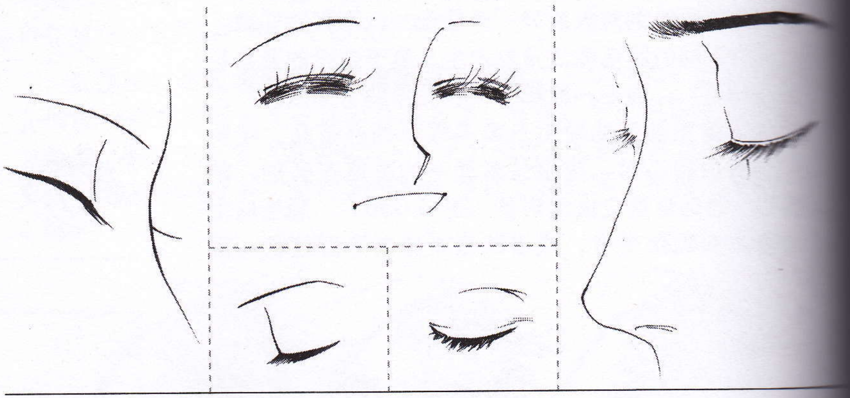


图 4-061

● 特殊的眼睛

在漫画中，有些眼睛的设定很特殊，比如没有巩膜（眼白）的眼睛，瞳孔如同动物一般的眼睛，没有瞳孔的眼睛，盲眼，眼仁奇小无比的眼睛等。漫画中的眼睛可以多多发挥创造力，不受现实规律的支配（图 4-062）。

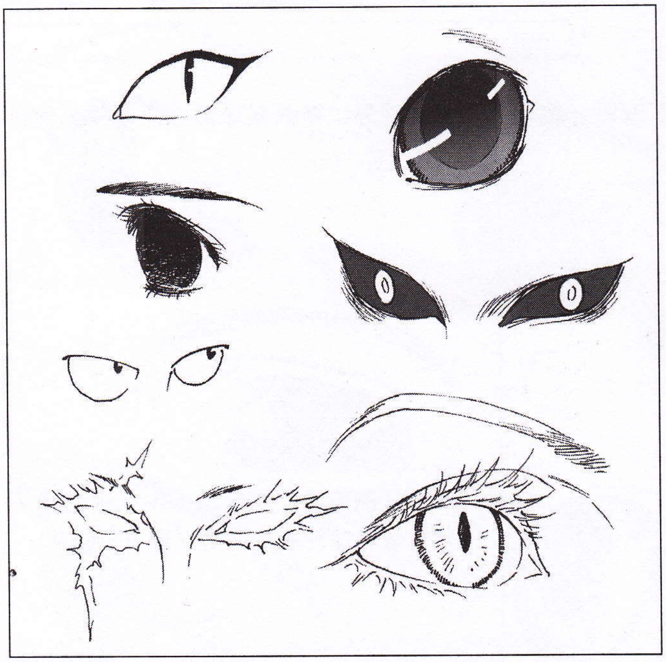


图 4-062

● 眉毛的走向和形状

如果说画眼睛是基于眼球的形状，那么画眉毛就要基于眉骨的形状。每一根毛发的生长方向都与眉骨基本平行，很少有和眉骨形成大角度的（图 4-063）。

眉毛不是一条首尾一样粗的线段，而是一条各个部位有着不同粗细的优美曲线（图 4-064）。这种曲线因人而异，不过一般来说眉毛都是首尾较细，中间较粗，这种浓密也与眉骨的形状有关联。一条眉毛的粗细变化可以直接衬托一个人物的个性。眉梢较细的人有种秀丽之美，眉梢较粗的人有一种阳刚之美（图 4-065）。

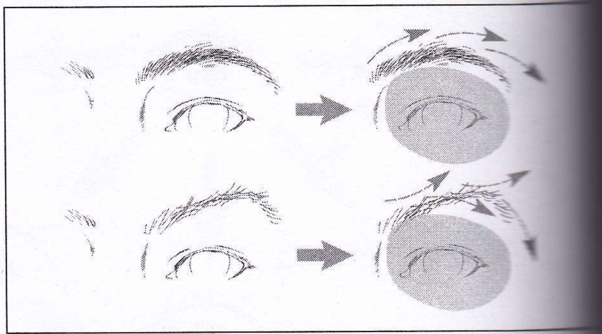


图 4-063

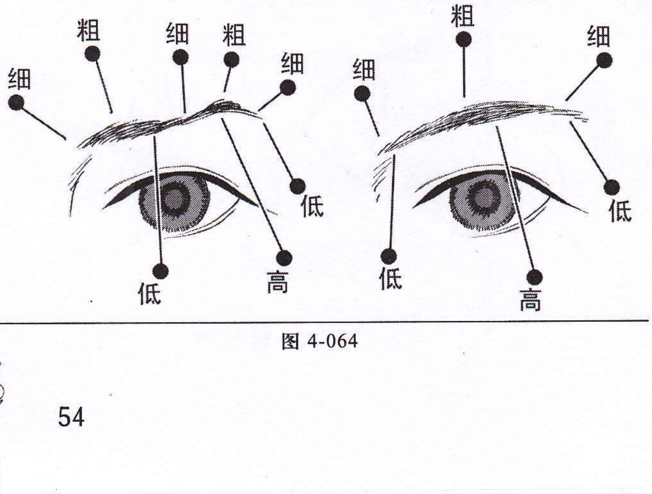


图 4-064

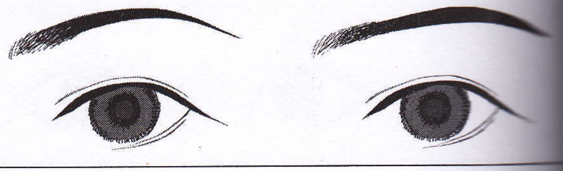


图 4-065

眉毛的走向和眼睛一样，也可以大致分为平行眉、八字眉和吊梢眉三大类，但并不是说八字眉就要搭配八字眼。千奇百怪的搭配才是人物个性化的魅力所在（图 4-066）。形成眉毛形状的另一个要素是眉毛的整体粗细，同样一种弧度的眉毛，不同的粗细会形成完全不同的效果（图 4-067）。同时，眉毛的长短也是影响眉形的另一个重要因素（图 4-068）。

图 4-066

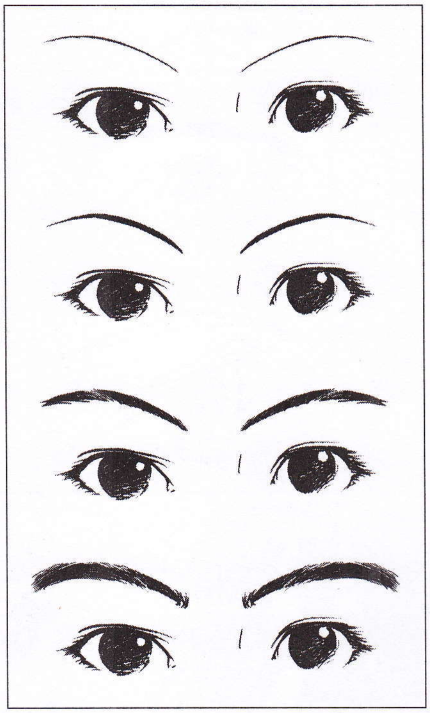


图 4-067

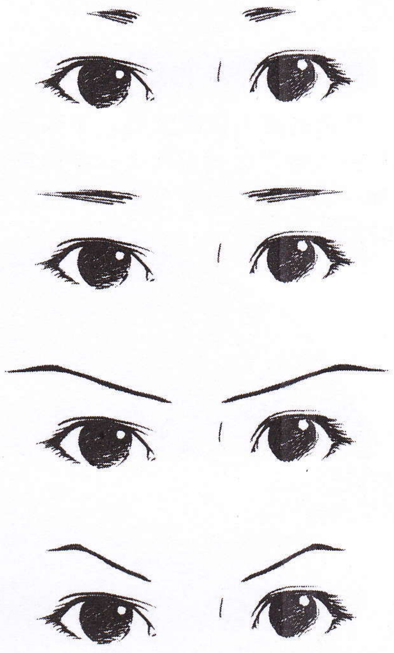


图 4-068

● 眼睛与眉毛的关联

在五官里，唯独眉毛是与眼睛放在一个小节中进行讲解。因为眉毛与眼睛有着脱离不开的关系。当人张大眼睛时，眉毛也会随之有动作；反之，眉毛一扬，眼角也不由自主地受到拉扯而上扬。在自然的动作中，眼睛和眉毛的运动永远在相互牵扯。眉毛是眼睛不可或缺的搭档，一起演绎出动人的表情（图 4-069）。

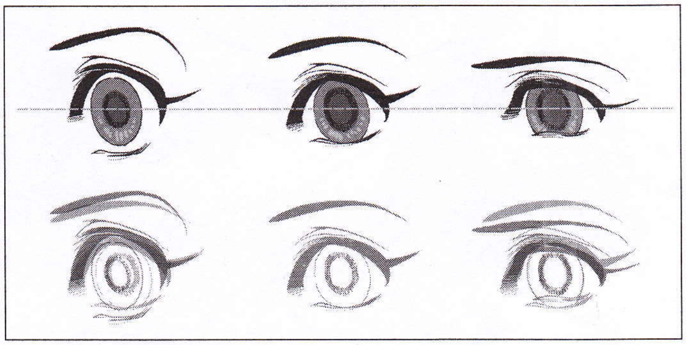


图 4-069

● 眼皮和眼窝

在漫画中，双眼皮占了很明显的优势，不过双眼皮也是各式各样的，并不是在眼睑上画一条弧线就都解决了（图 4-070）。

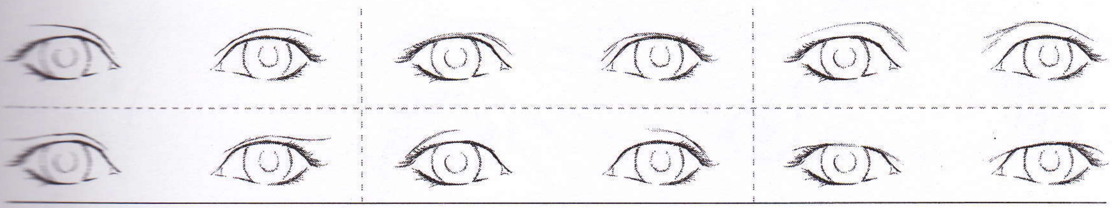


图 4-070

有些人眼窝很深，这就有必要画上眼窝线来辅助表达了（图 4-071）。

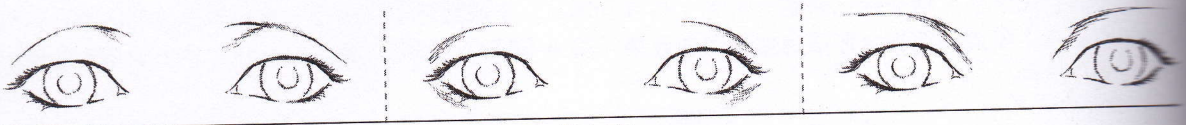


图 4-071

● 各种风格的眉眼

画风的威力是很大的，不同风格下的同一人物可以判若两人，不同风格下的同一种眼睛也会发生类似的情况（图 4-072）。

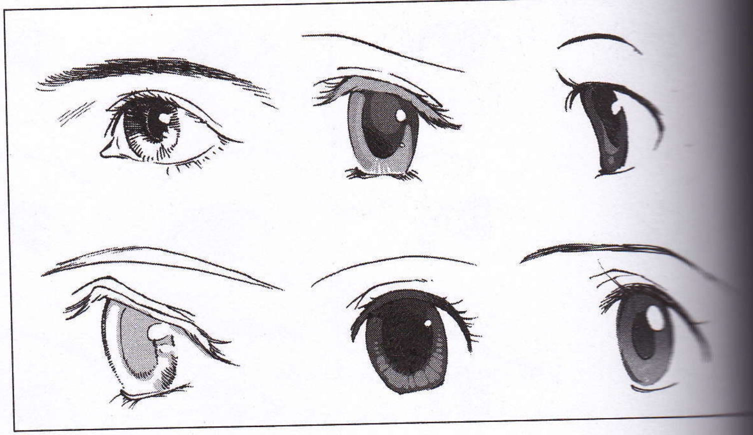


图 4-072

让我们再多欣赏一些风格迥异的眉眼（图 4-073），其中是否有你心仪的风格呢？

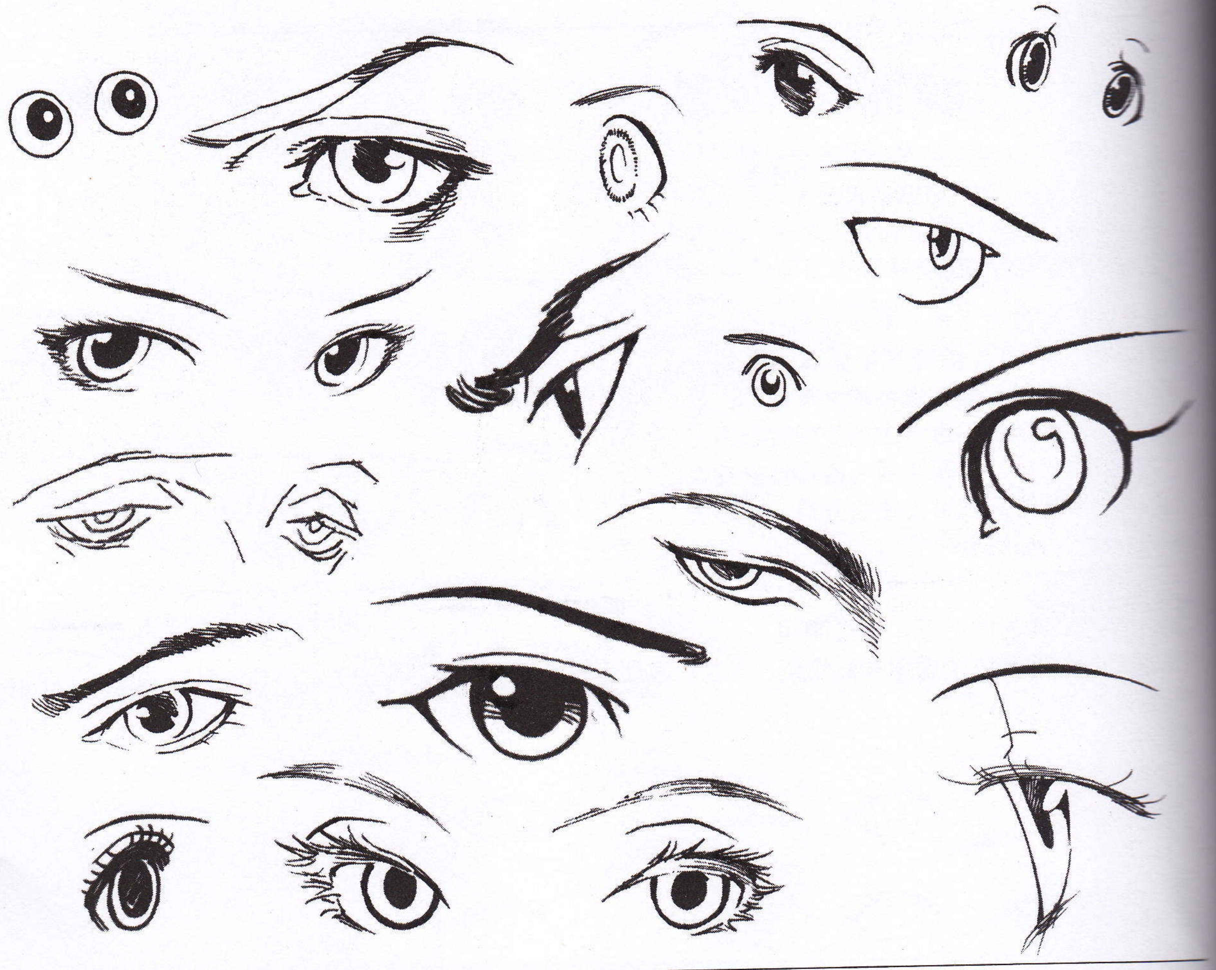


图 4-073

Eye

图 4-074

图 4-075

眼睛变化实例

不同的眼睛衬托不同的气质，在其他相貌特征不变的情况下，只要更换眼睛，一个角色的气质就彻底变了（图4-074～图4-080）。

图 4-076

图 4-077

图 4-078

图 4-079

图 4-080

2 鼻子的画法

● 漫画中的鼻子

鼻子素有“五官之王”的美誉，在现实中，它是人类脸部结构的标杆。不管其他五官如何美丽，鼻子不好看，一个人就不能称之为美；只要鼻子好看了，嘴巴、眉毛差一些都是可以弥补的。因为决定其他五官美丑的要素大多是平面的，可以通过化妆改变平面效果；而鼻子的美丑完全取决于它的立体结构，立体结构缔造光影效果，用化妆来弥补的作用是极其有限的（图4-081）。

图 4-081

在漫画中，根据画风不同，很多时候鼻子可以屈居二线，在眼睛和眉毛之后，甚至还不如嘴巴，不少人甚至会省略鼻子的构造。第一，因为漫画并不是三维世界，可以无视光影效果，没必要非得遵照现实来描绘，可以尽情创造属于自己的美学；第二，正因为鼻子是五官之王，其构造牵扯广泛、复杂，立体结构不好把握，绘制起来难度很大，很容易使人物丑化。于是人们干脆避难就易，不去细画它，免得画面不美观。

● 鼻子的立体结构

鼻子是一个复杂的柱体，很像是两个堆在一起的梯形柱体和另一个三角体的结合（图4-082）。鼻梁的顶端较细，在上方衔接眉骨的部分会突然变粗、散开，成为模糊的弧线，顺着鼻梁向下，一般会越来越粗，直至鼻尖和鼻翼的地方达到最粗，鼻尖成为最高点，然后由鼻翼开始突然向内侧收缩（图 4-083）。

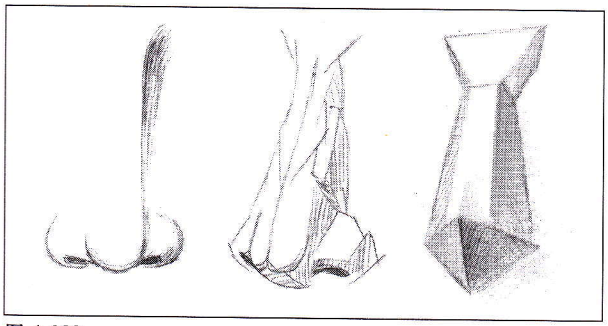


图 4-082

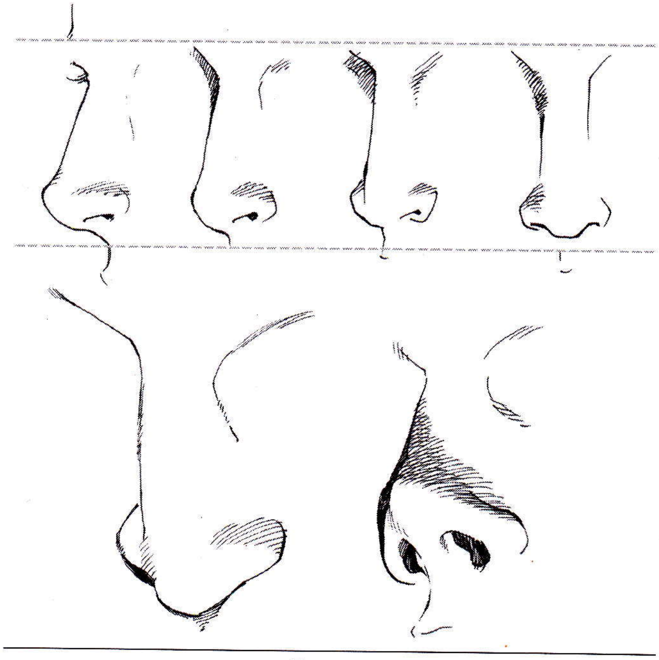


图 4-083

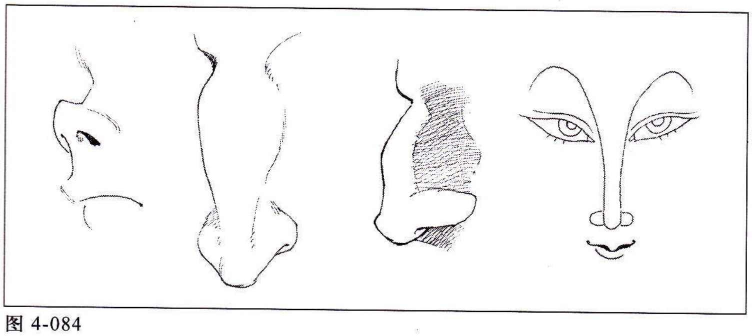


图 4-084

以上说到的是大多数人的鼻子，或者说是成年人的标准鼻子，有些鼻子很特殊，不能一概而论。鼻梁顶端不一定就是最窄的，有的人反而在鼻翼上方最窄；还有些人是上下两头窄、中间最宽；有些人的鼻头不是三角体，而是鹰钩鼻（图 4-084）。想画好这些繁复的特征变化，就要靠大家生活中的观察和练习了。

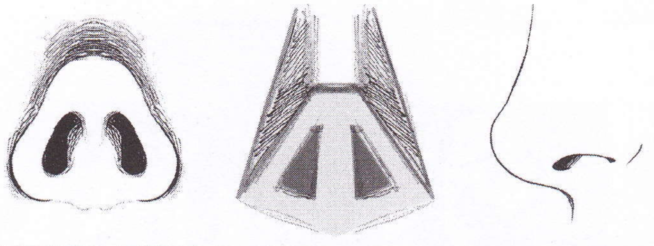


图 4-085

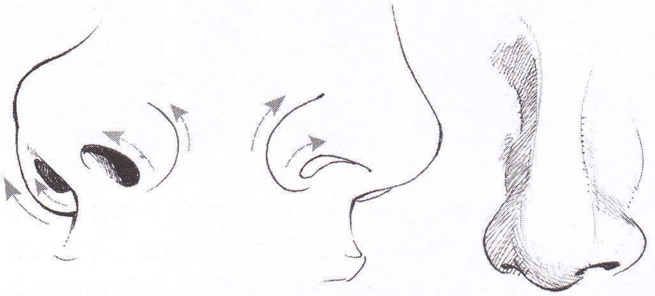


图 4-086

● 鼻孔、鼻翼

这两个部分是容易造成鼻子画出来不美观的部分，是不少作者极力回避的部分。漫画不是人物素描，所以对于要不要画上鼻孔、鼻翼没有固定要求，大家可以根据自己的喜好选择怎么样处理它们。

从下方仰视鼻子，鼻子看起来像个三角形，鼻孔就位于这个三角形的左右两侧，鼻孔本身的形状也类似于三角形，或者有时候看起来像豌豆。豌豆一样的弧度使侧脸上的鼻孔看起来是一条弧线（图 4-085）。

鼻翼的弧度与鼻孔平行，环绕在鼻孔周围，是支撑起鼻孔的软骨（图 4-086）。

● 各种风格的鼻子

从写实到夸张，风格逐步变化，大家可以选择适合自己的风格临摹并发展自己的特色（图4-087）。

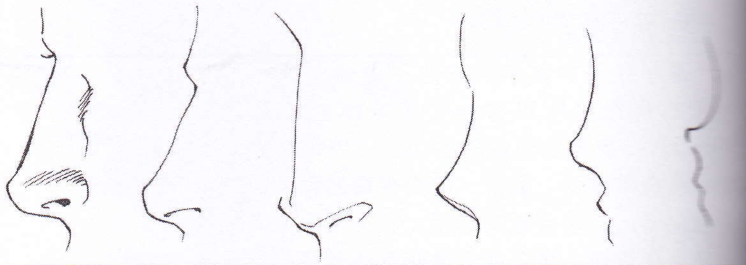


图 4-087

欣赏漫画中更多的鼻子绘制风格（图 4-088）。

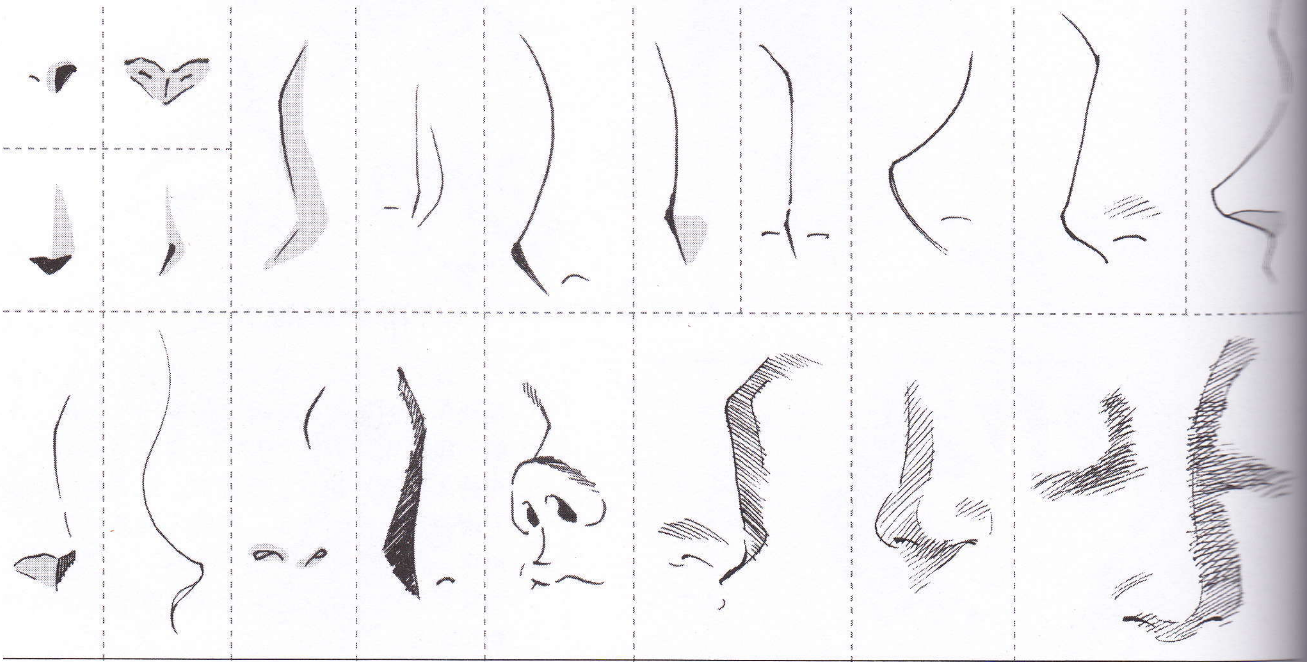


图 4-088

Nose

鼻子变化实例

鼻子画法更换之后，会直接导致画风的变化（图4-089～图4-095）。

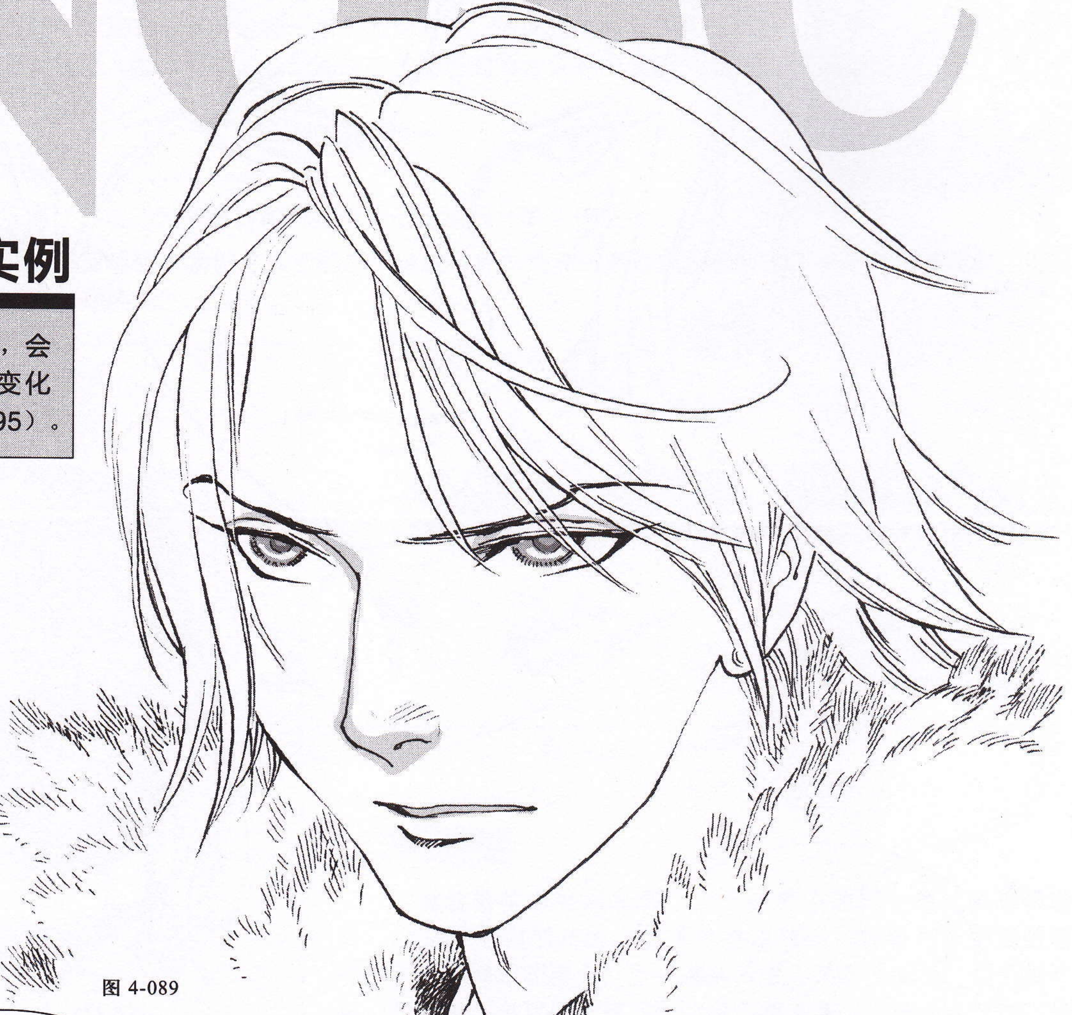


图 4-089

图 4-090

图 4-091

图 4-092

图 4-093

图 4-094

图 4-095

3 嘴巴的画法

● 嘴巴的作用

在漫画的五官画法中，画好嘴巴的重要性仅次于眉眼，因为角色说出对白的同时经常要有相应的口形，那样才更具备表现力。试想，一个角色的台词说明他正在激昂地吼叫，画中他的嘴巴却不张开，那么不要说这幅画面的感染力了，就连这句台词是不是出自这个角色之口都会遭到质疑（图 4-096）。锻炼好各种嘴巴的画法关系到故事漫画的表演张力，一定不能马虎。

图 4-096

● 嘴巴的立体结构

嘴巴是由上唇、下唇、牙齿、舌头和口腔内其他构造构成的（图 4-097）。

嘴唇是由复杂弧线勾勒而成的，我们可以把嘴唇想象成两片向内侧微微弯曲的柳叶。从不同角度看过来，可以理解嘴唇的微妙结构（图 4-098）。

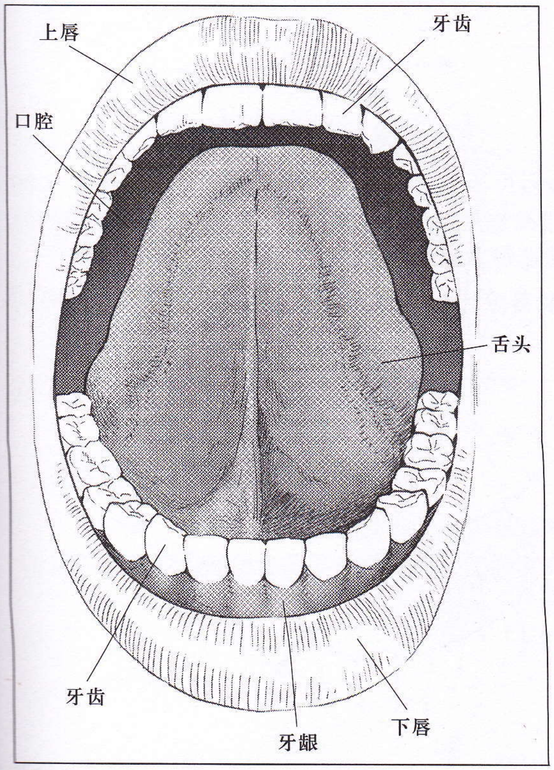


图 4-097

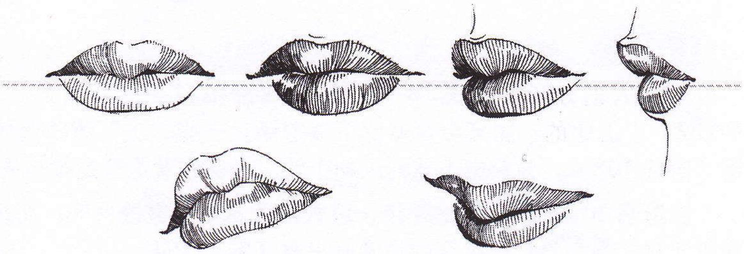


图 4-098

● 上下唇

从嘴唇的构造可以发现，上下唇并不是同一形状的镜像翻转，而是有各自形状的。上唇的唇珠突出，有着两个明显的唇峰；下唇则要柔和得多。上下唇的薄厚不是有比例的，它们既可以一样薄厚，也可以上厚下薄或者下厚上薄，以缔造出气质不同的角色（图 4-099）。

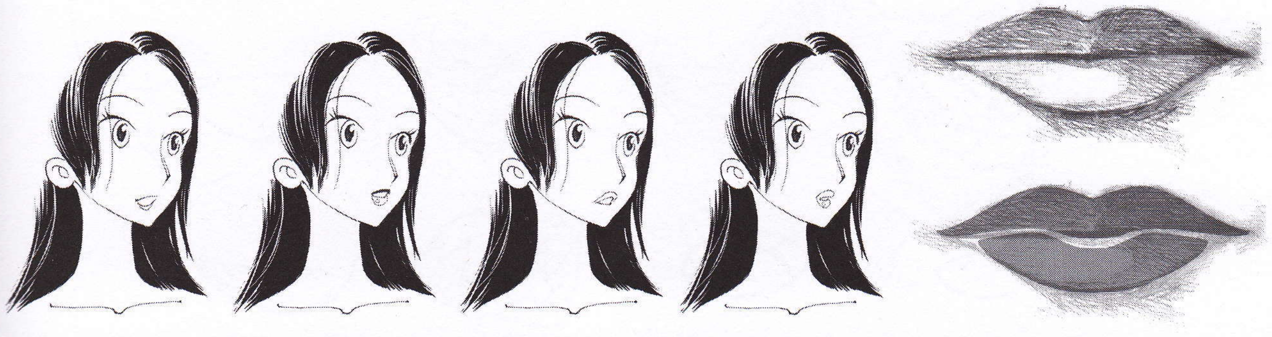


图 4-099

● 嘴唇的色泽

在漫画中，不少人会直接忽视嘴唇的颜色，尤其是男性角色，很少有人会对男性嘴唇颜色细致地描写，连女性角色的“朱唇”也经常会被忽视，因为这样的细节太繁琐，往往只有在人物脸部出现特写的时候，才对唇色稍加描写（图 4-100）。

有些浓妆艳抹的角色则是例外，远远地看去，也要一眼看到鲜红的嘴唇。对于这类人物，用黑色或者灰色给嘴唇着色，然后视情况留出白色的高光就可以了（图 4-101）。

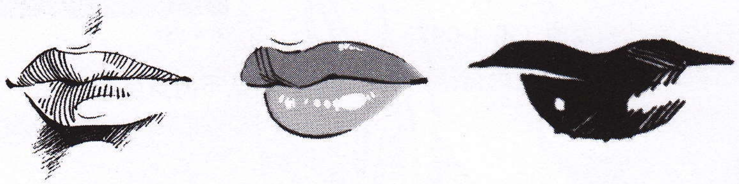


图 4-101

图 4-100

● 牙齿

成年人的牙齿数目是28～32颗，环绕排列在上下颌上，我们可以将牙齿的整体形状看成是马蹄形（图 4-102）。上颌的一圈牙齿普遍比下颌的稍大一些，上下颌咬合的结构也是由上颌牙齿的内侧去咬住下颌牙齿的外侧（图 4-103）。为突出不同的人物个性，故意违背这些定律而去塑造奇人也是很常见的。

在漫画中很少有人会把牙齿一颗颗细画出来，很费力气，而且看着没什么美感，因此大多数人会用一些简单的线段代替，最多是把一排牙的轮廓画出来（图 4-104）。

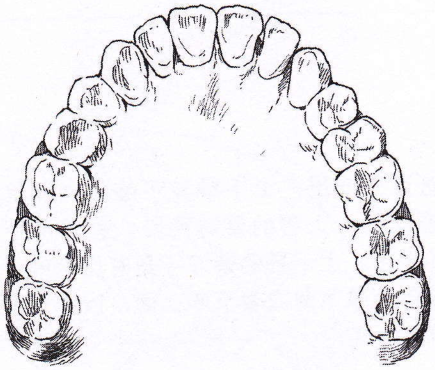


图 4-102

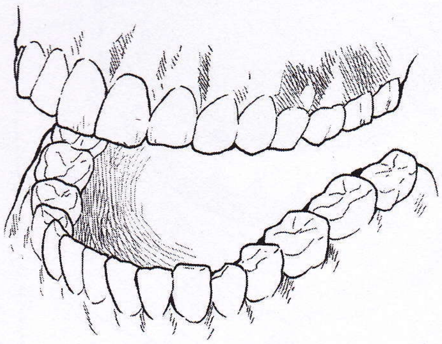


图 4-103

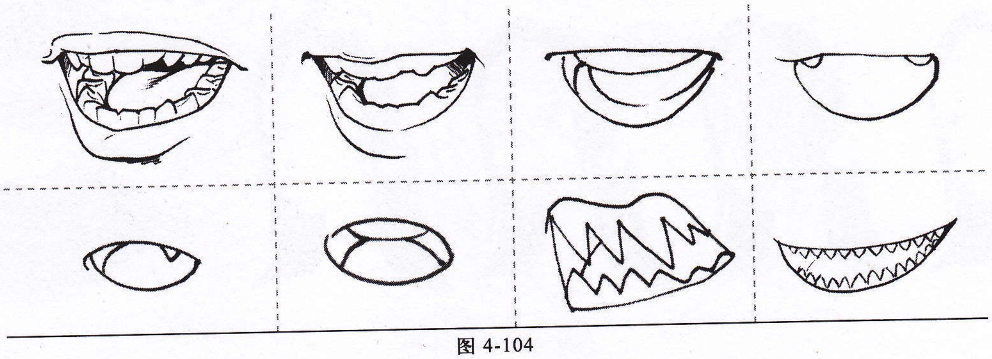


图 4-104

● 舌头

在漫画里，人们往往只用一个弧线表现舌头，最多是把舌头的正中勾画出来，或者加上阴影（图4-105）。

● 漫画中的嘴巴

在漫画领域里，把嘴唇细节一五一十画出来的人并不多，很多时候嘴巴就是一条线段或者是一个圈，只要嘴巴的神态传神，不管简化到什么地步都是可以的（图4-106）。

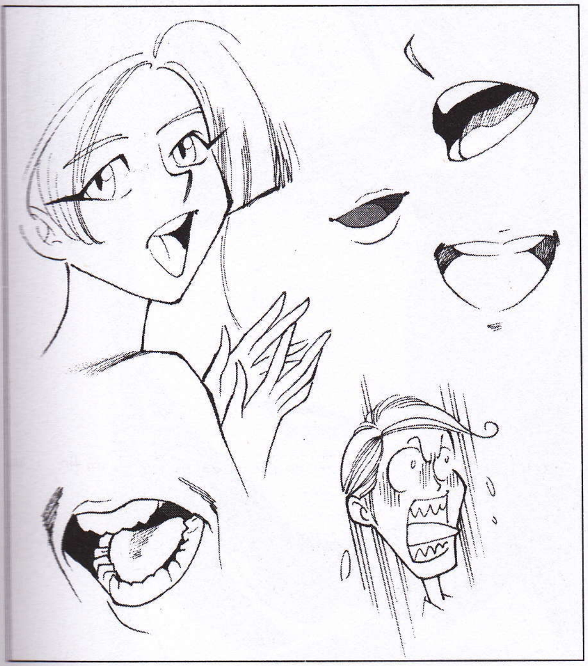


图 4-105

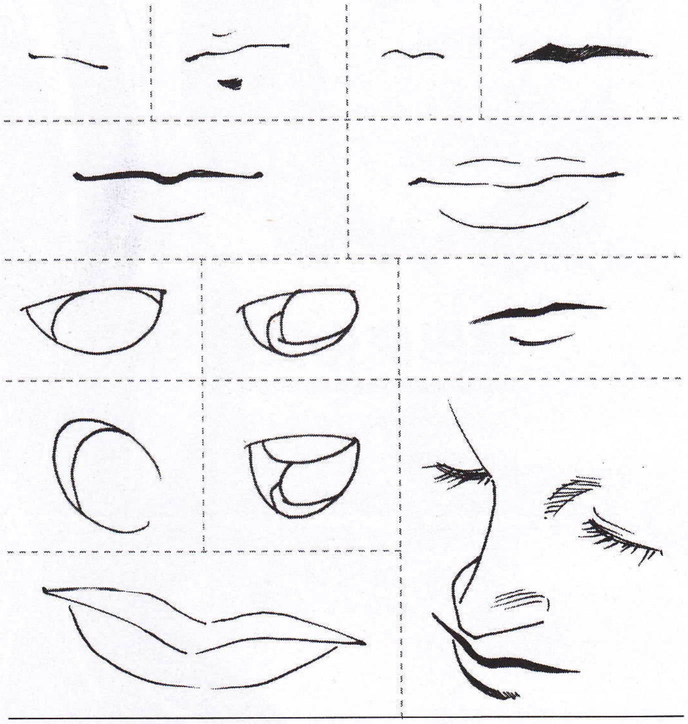


图 4-106

● 各种动作的嘴

下颌骨的运动导致了嘴巴的张合，如果追求透视的准确性，就要注意下颌打开之后的角度变化，嘴唇、牙齿、舌头等器官的角度都会随下颌角度的改变而改变，并且嘴巴的张合和嘴唇运动也有极限范围（图4-107）。

图 4-107

嘴巴变化实例

小嘴巴秀气、文静，大嘴巴粗犷。给一个角色换上不同的嘴巴，角色的气质就大变样了（图4-108～图4-114）。

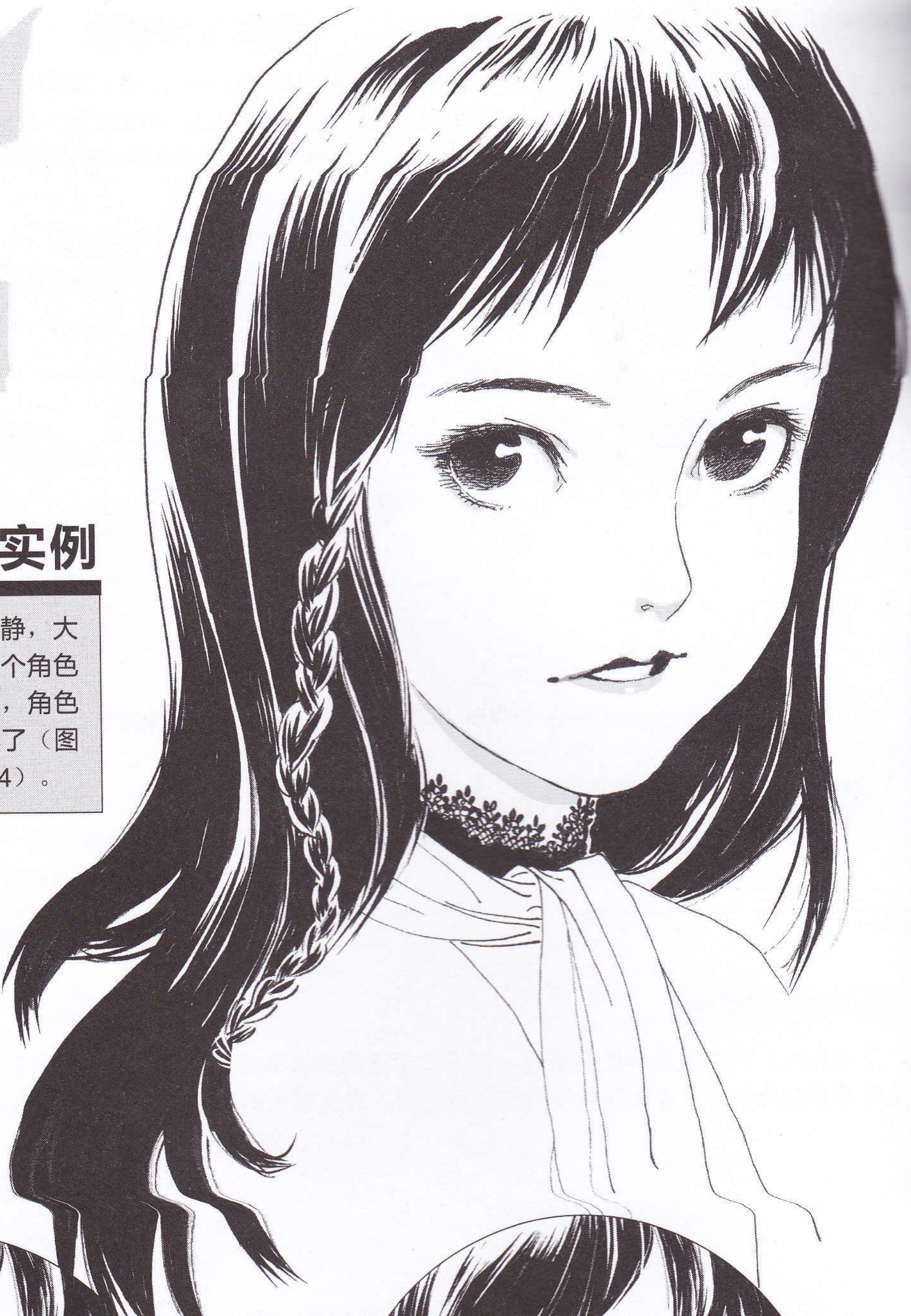


图 4-108

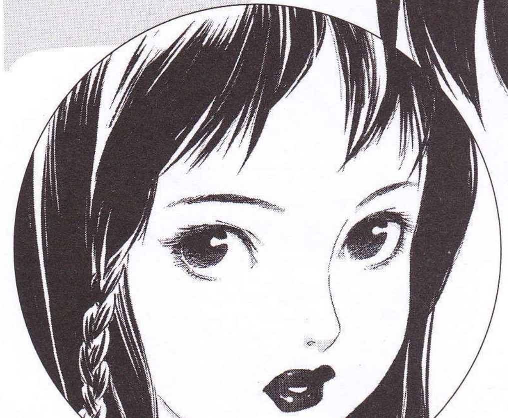


图 4-109

图 4-110

图 4-111

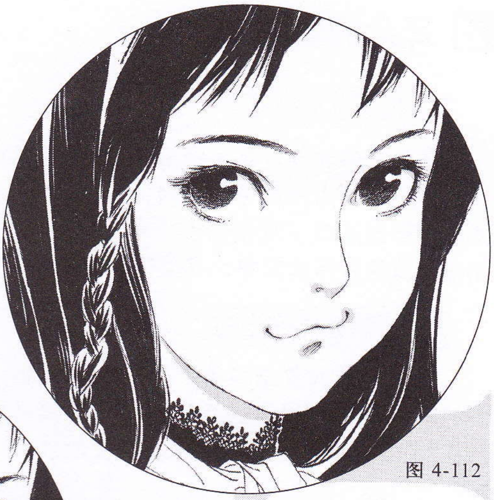


图 4-112

图 4-113

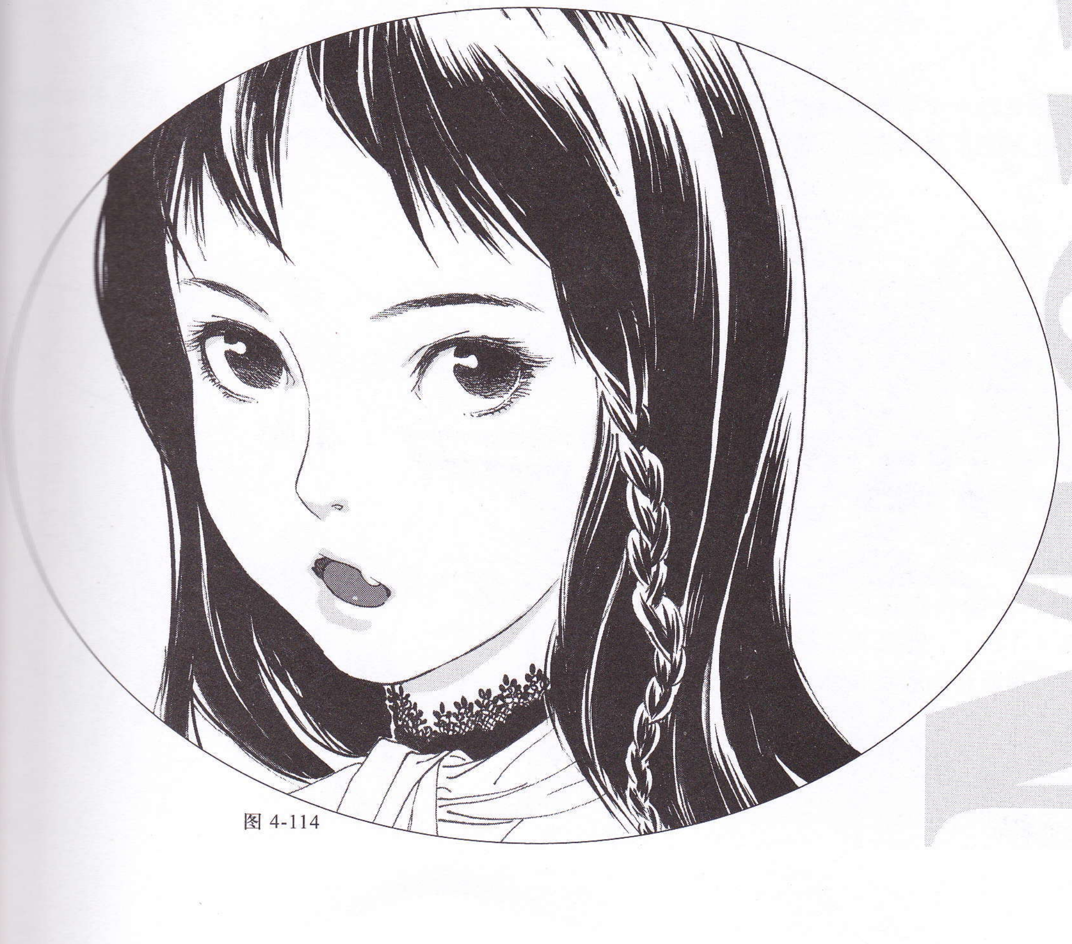


图 4-114

4 耳朵的画法

● 被忽视的耳朵

在画画的时候，耳朵经常被忽略，因为它可以用头发遮挡。其实耳朵的透视结构是五官中最复杂、最难以理和把握的。不少漫画中刻意对耳朵进行简化，也是因为耳朵的结构令没有专业绘画基础的人挠头，复杂且吃力不喜，于是就造就了现在的现状——现实中复杂的耳朵结构在漫画中被两笔带过，完全没有仔细描画（图 4-115）如果打算练就写实风格，耳朵的画法就是一道小小的门槛。

● 耳朵的立体结构

耳朵的结构复杂难解，仅凭二维教材中的图例很难描述它的立体构造，大家必须在现实中多多观察耳朵，以更快地理解耳朵的构造（图 4-116）。

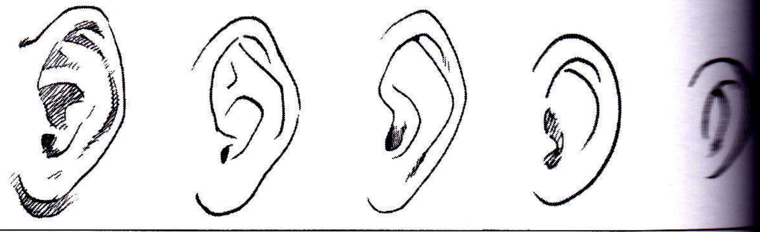


图 4-115

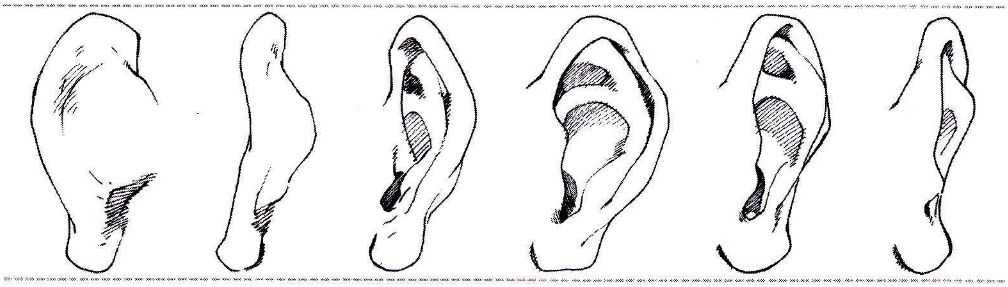


图 4-116

可以把耳朵的外轮廓看做一个半圆形的饼（图 4-117）。在饼的背面加上一个小一些的半球体，相当于内耳（图 4-118）。在饼的正面把半球体掏空，然后再挖出外耳轮和三角窝的结构，这就是简化之后的耳朵构造了 4-119）。

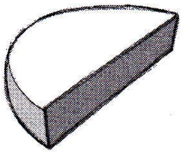


图 4-117

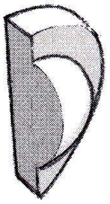


图 4-118

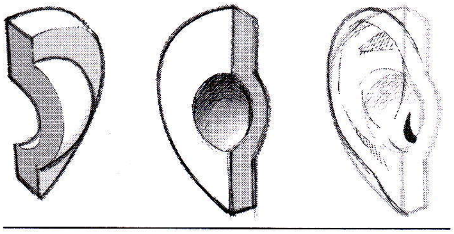


图 4-119

● 非人类的耳朵

漫画中常常出现人类以外的耳朵，如精灵一样的耳朵（图 4-120）、小兔耳朵等（图 4-121）。可以运用断线表现毛茸茸的质感，也可以一笔简练地画下来。画这类耳朵的时候需要注意透视，兽耳的生长位置和人耳的不太一样，往往位于头顶，透视把握不当会失真。

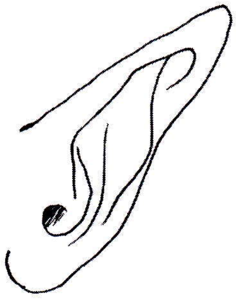


图 4-120

图 4-121

Ear

图 4-122

图 4-123

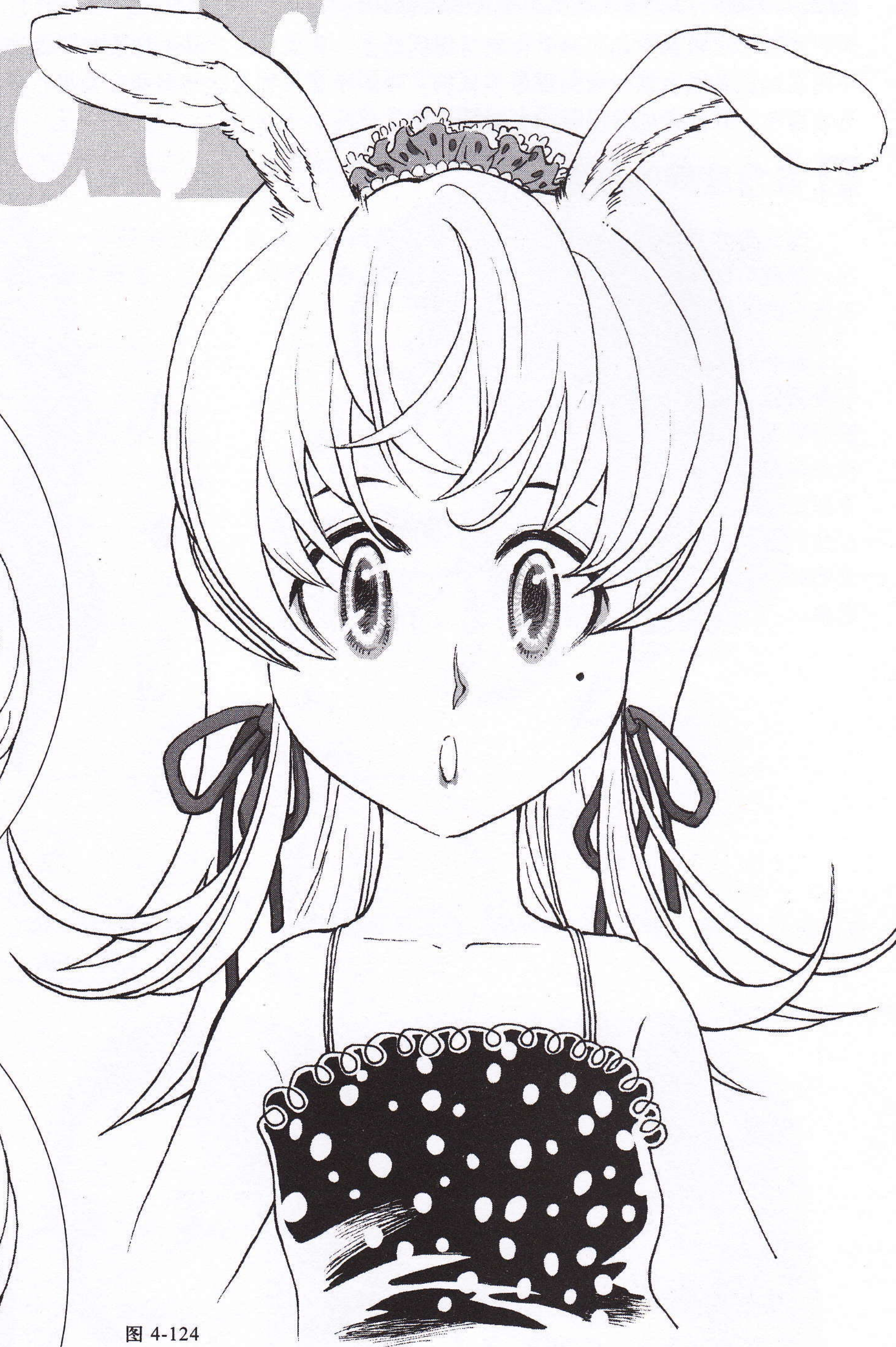


图 4-124

耳朵变化实例

把一个角色的耳朵换掉，虽然对角色美丑影响不大，但是能从侧面烘托气质（图4-122～图4-124）。

4.3 头部的各个角度

看到不成熟的作品，经常会有这样的感觉，里面的人脸转个角度就不像原来的人，而像别人，这就是对头部各个角度的结构和关系没有把握好造成的。做到不管人物的脸转到哪个角度，都能让读者清楚地认出这个人的特征和五官摆布，是成为成熟漫画作者的第一步。

1 各角度间的联系

当头部水平转动的时候，五官不管旋转到哪个角度，都应该处在一个水平线上。头顶对应头顶，下巴对应下巴，眼睛与眼睛在一条水平线上，鼻子与鼻子在一条水平线上。这种关联可以让我们回忆起“三庭五眼”和“四高三低”的关联（图 4-125）。

图4-125的这三个例子是近似于动画设定的头部旋转图。虽然二维漫画在立体感的精确度上要求不那么严格，但是不能有过分的出入，否则会出现人物转个角度就认不出的现象。

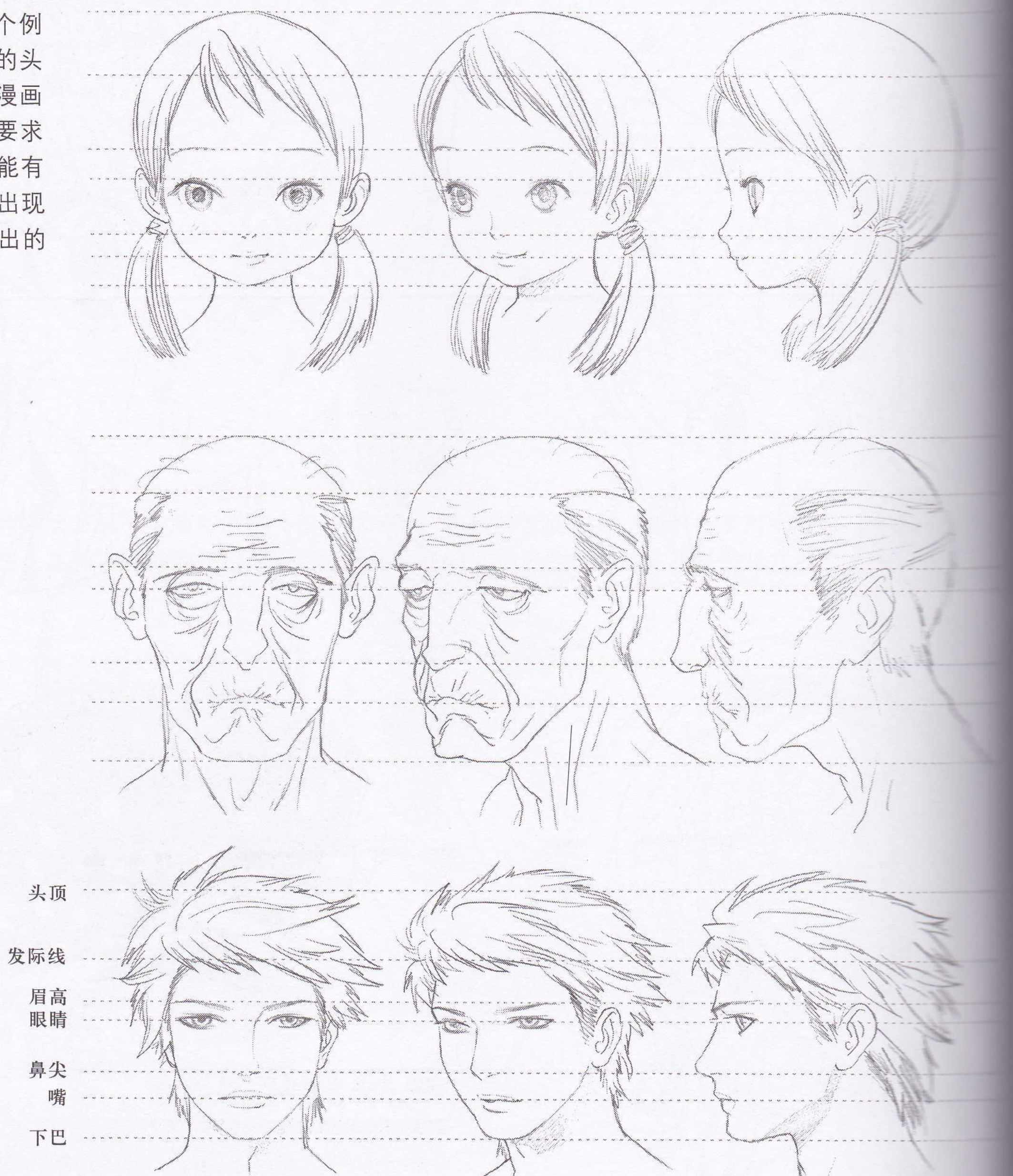


图 4-125

2 正面画法

这个角度最不容易体现立体感，往往需要借助光影才可以。在没有光影的情况下，五官的左右对称是首要任务（图4-126）。

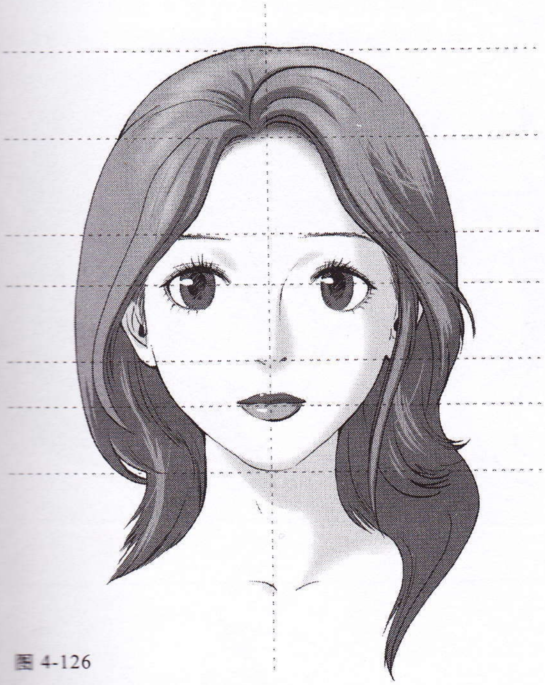


图 4-126

3 侧面画法

侧面对人物脸部五官的立体结构最有体现，它不像正面有“三庭五眼”的严格标准，像鼻梁的弧度、眼睛与鼻子的距离都没有严格的限制，可以说正是这些细微的不同造就个性（图4-127）。

图 4-127

4 半侧面画法

半侧面也分很多种角度，最常见的是45°角半侧面，另外还有接近于正脸或者侧脸的半侧面。这种角度处理得当的话，能使人物的立体感特别强烈（图4-128）。

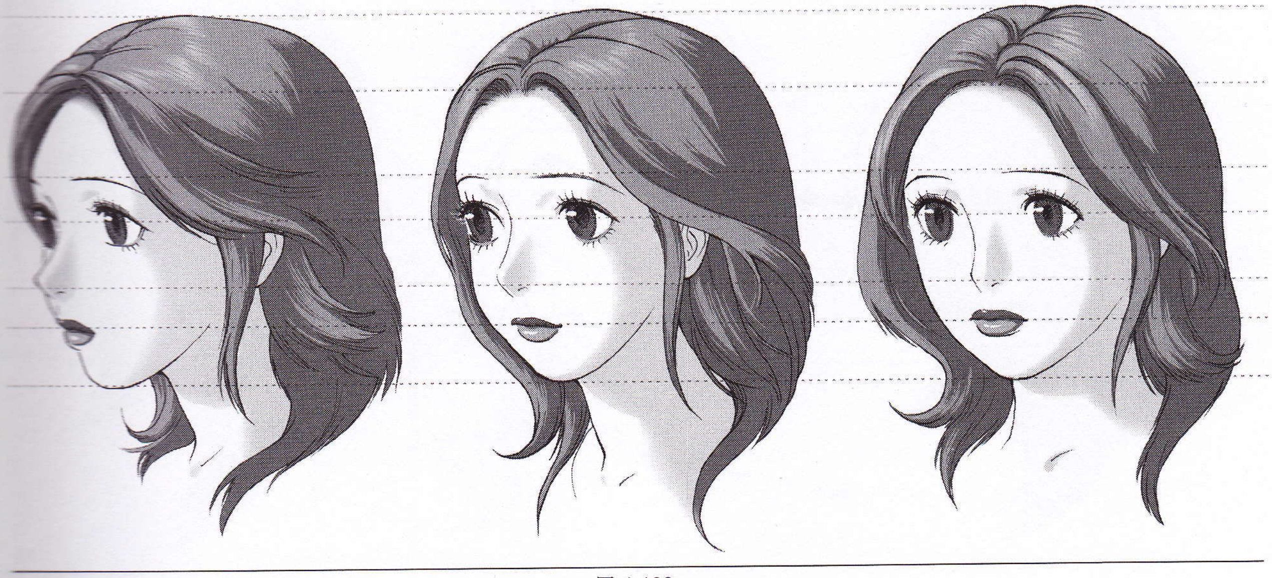


图 4-128

5 斜背面画法

脸的大部分已经转到看不见的角度，但是额头、鼻子、唇部等脸部较高的部位还是能看得到。从这个角度可以看到颧骨和脸颊的线条，这种线条和半侧脸的脸部外轮廓是相近的，换句话说，相对180°的斜背面和半侧脸应该像镜子照物一样，能够重合（图4-129）。

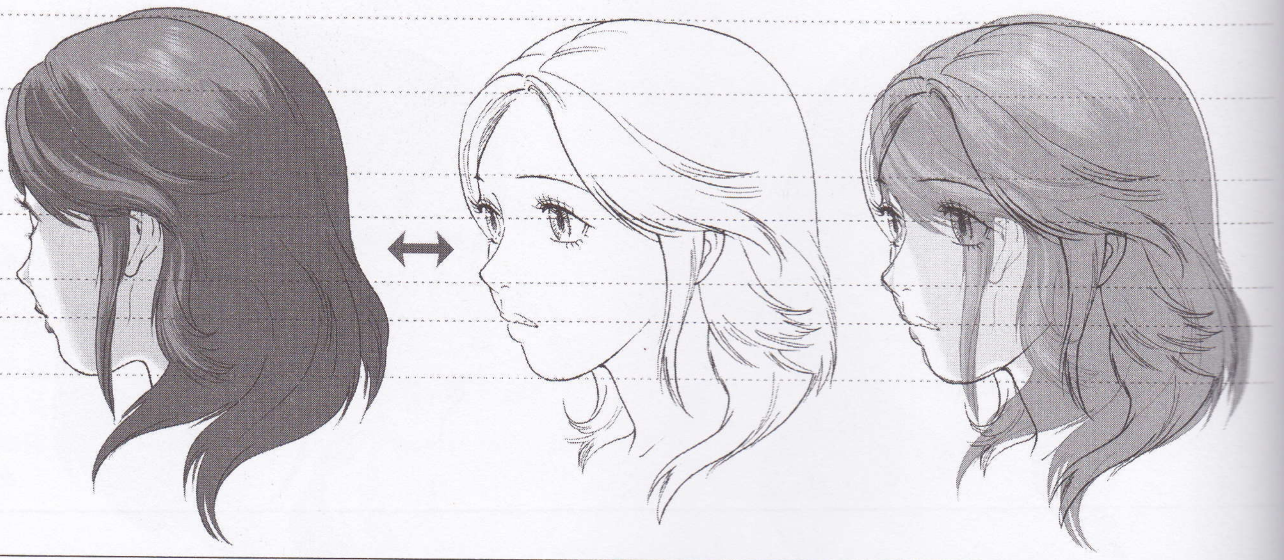


图 4-129

6 背面画法

同一角色的背面与正脸在外轮廓上应该是差不多的，因为背面就是正面的翻转，外轮廓一致，只不过轮廓内能看到的只有背面的发型（图4-130）。

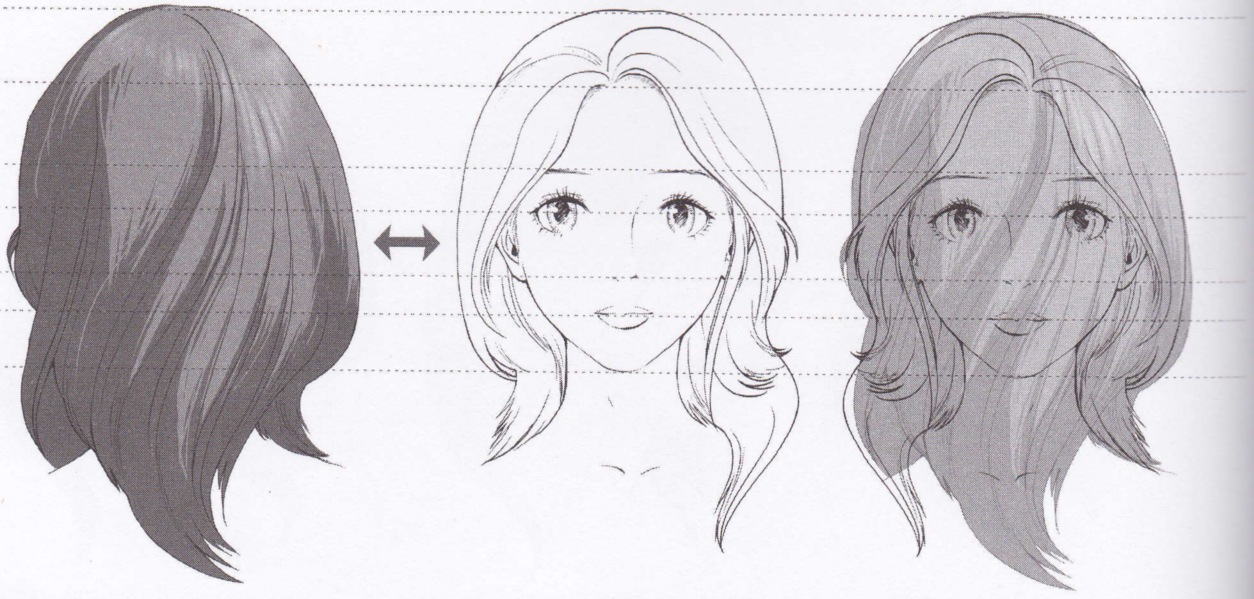


图 4-130

7 仰视与俯视的学问

涉及仰视与俯视，透视学就显得格外重要了，透视失真的仰视和俯视是惨不忍睹的，这直接体现在画技上。一些故事氛围和情节不得不借助大角度画面来体现和突出（图4-131），不会画仰视与俯视将成为作品的硬伤，严重影响漫画的表现力。

仰视与俯视的透视一般都是三点透视，本身就是大角度透视，加之面部复杂的几何结构，难度可想而知。让我们来把仰视和俯视的头部换算成立方体的透视看看，各个部分都受到消失点的牵引（图 4-132）。再换算成之前的球体加梯形的辅助线透视效果，体会一下两个角度的辅助线该怎么画（图 4-133）。

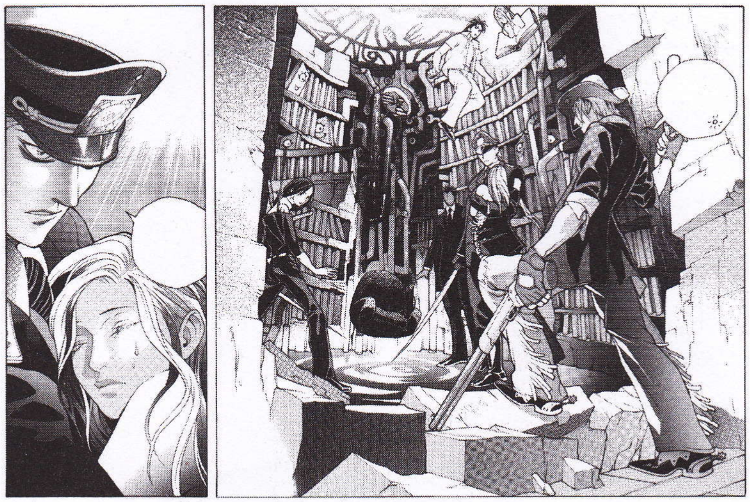


图 4-131

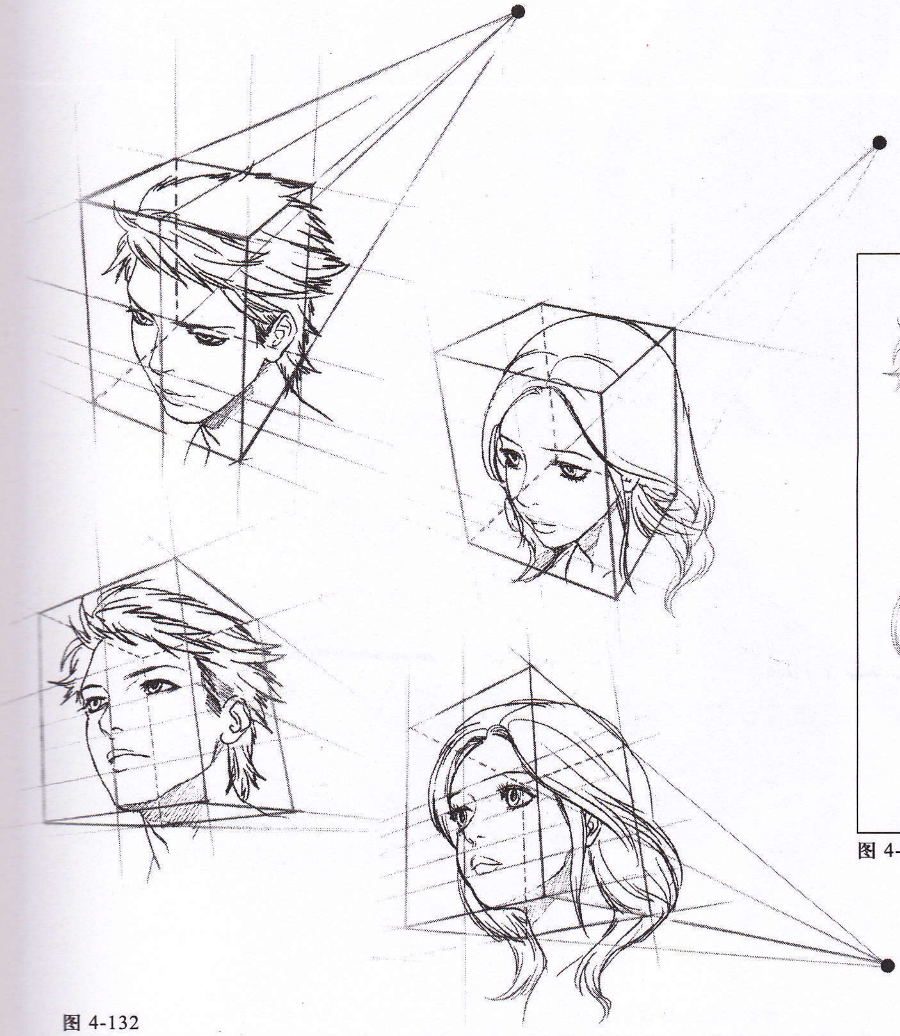


图 4-132

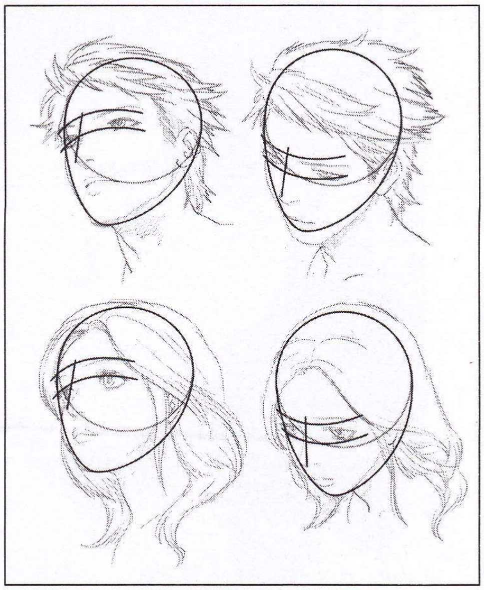


图 4-133

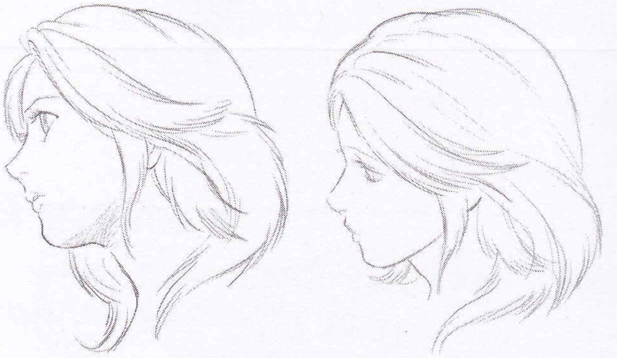
理解空间概念之后，就可以通过观察来练习自己创作仰视或者俯视的头部了，剩下的就是多看、多练，画出完美的大角度头部只是时间问题（图4-134～图4-138）。

正面仰视与俯视的图例

图 4-134

半侧面仰视与俯视的图例

图 4-135



侧面仰视与俯视的图例

图 4-136

斜背面仰视与俯视的图例

图 4-137

背面仰视与俯视的图例

图 4-138

8 各角度绘制过程实例

女性正面画法

绘制女性的正面，眼睛是关键，水灵灵有光泽的大眼睛会更加彰显性格、气质。左右脸的对称是需要注意的课题（图4-139和图4-140）。

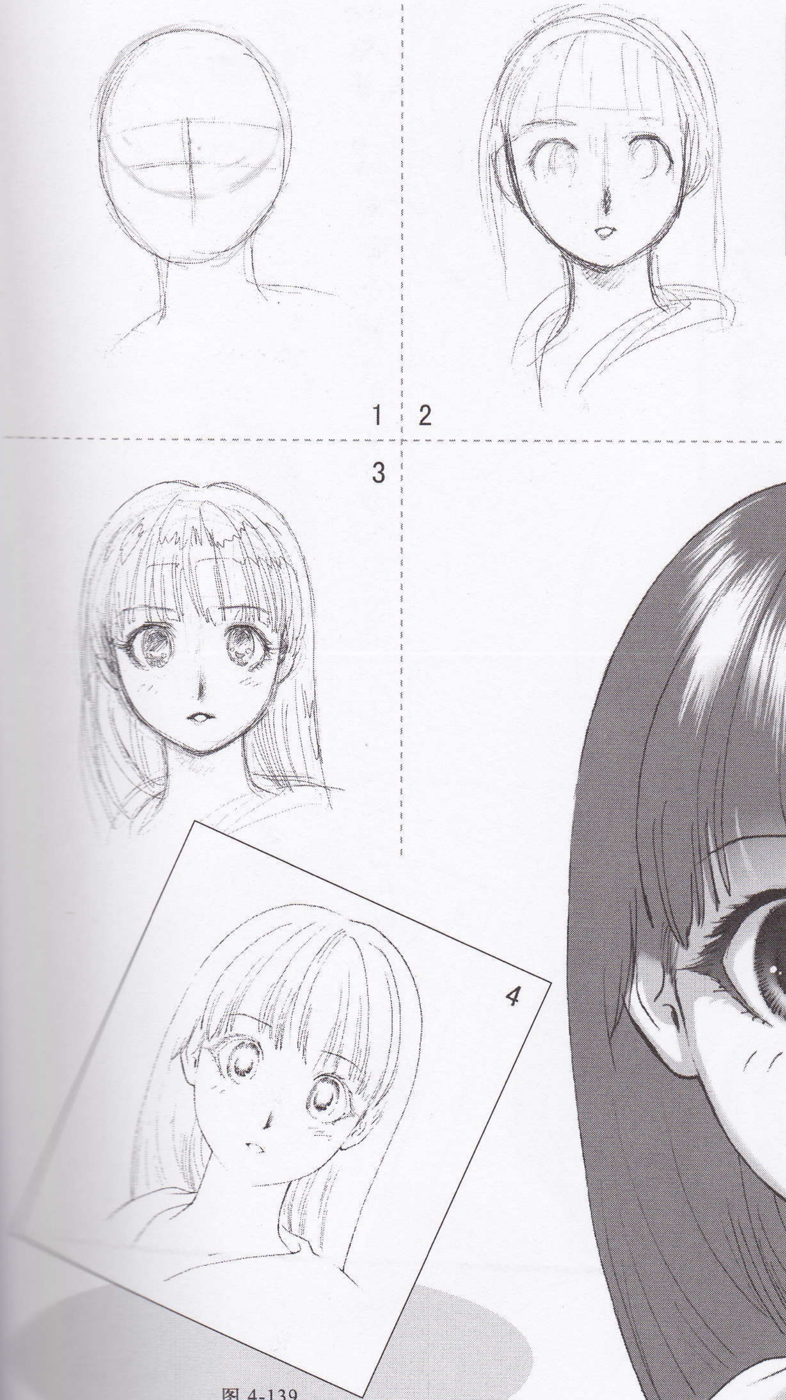


图 4-139

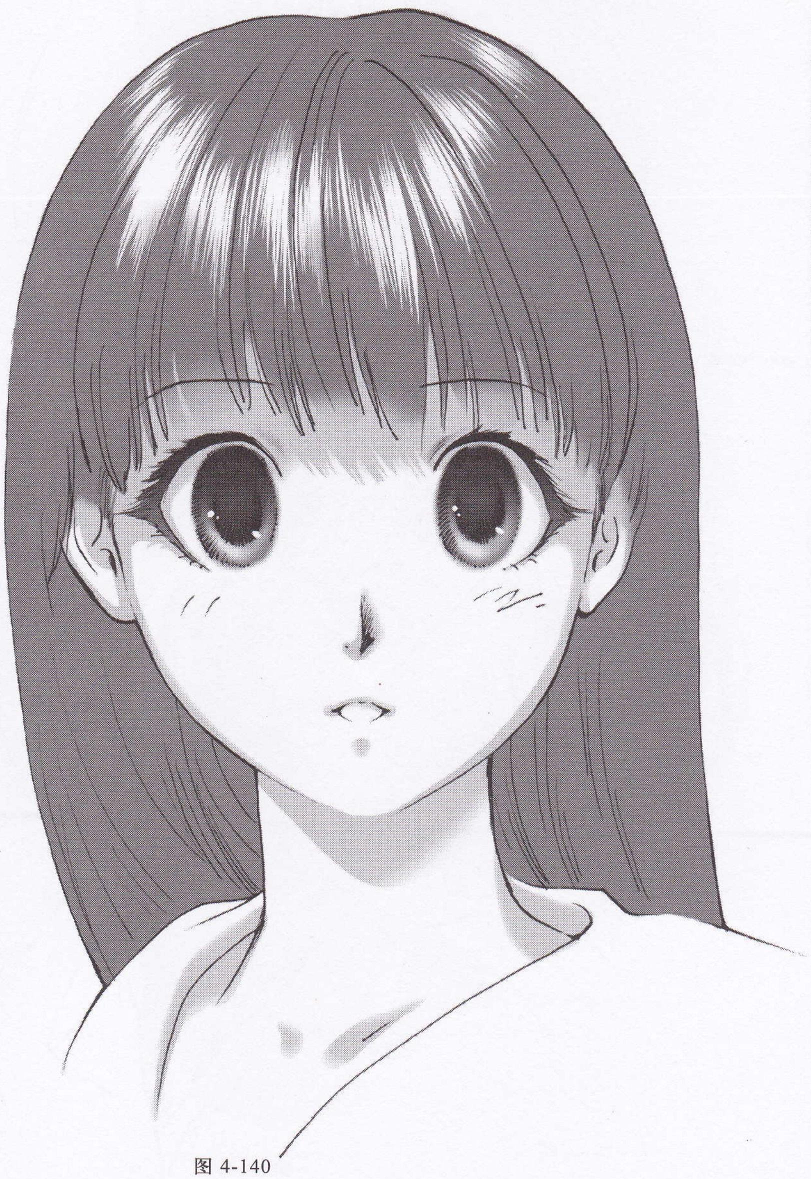


图 4-140

男性正面画法

漫画的夸张画法会使正面的鼻子被简化。即便是正面，脖子、肩也未必像脸那样绝对对称，颈肩也要有适当的松弛感才会自然（图4-141和图4-142）。

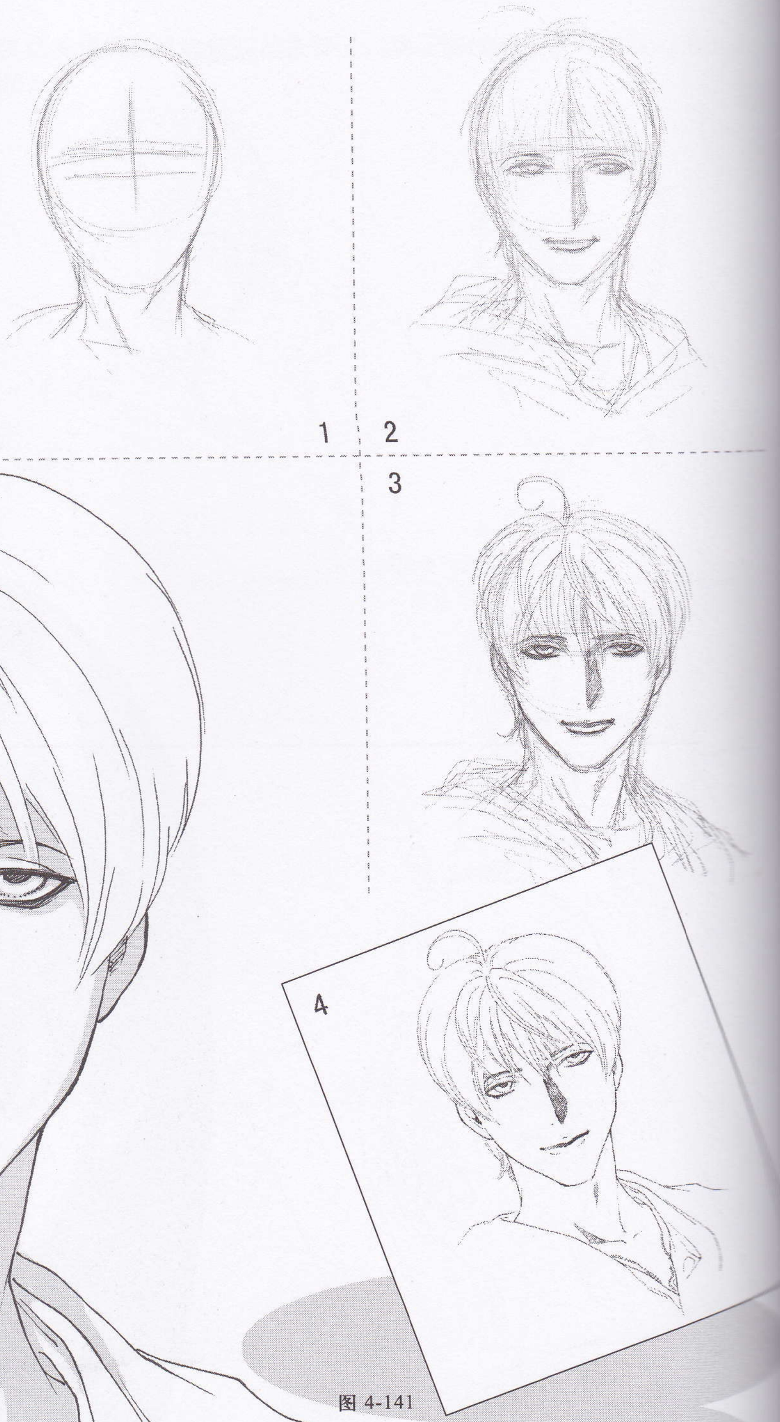


图 4-141

图 4-142

女性半侧面画法

鼻子的位置决定这个角度的脸看起来是不是舒服，成为绘制中不可回避的部分。45°斜侧面的脸对功力的要求仅次于仰视和俯视，这也是漫画中运用最多的角度（图4-143和图4-144）。

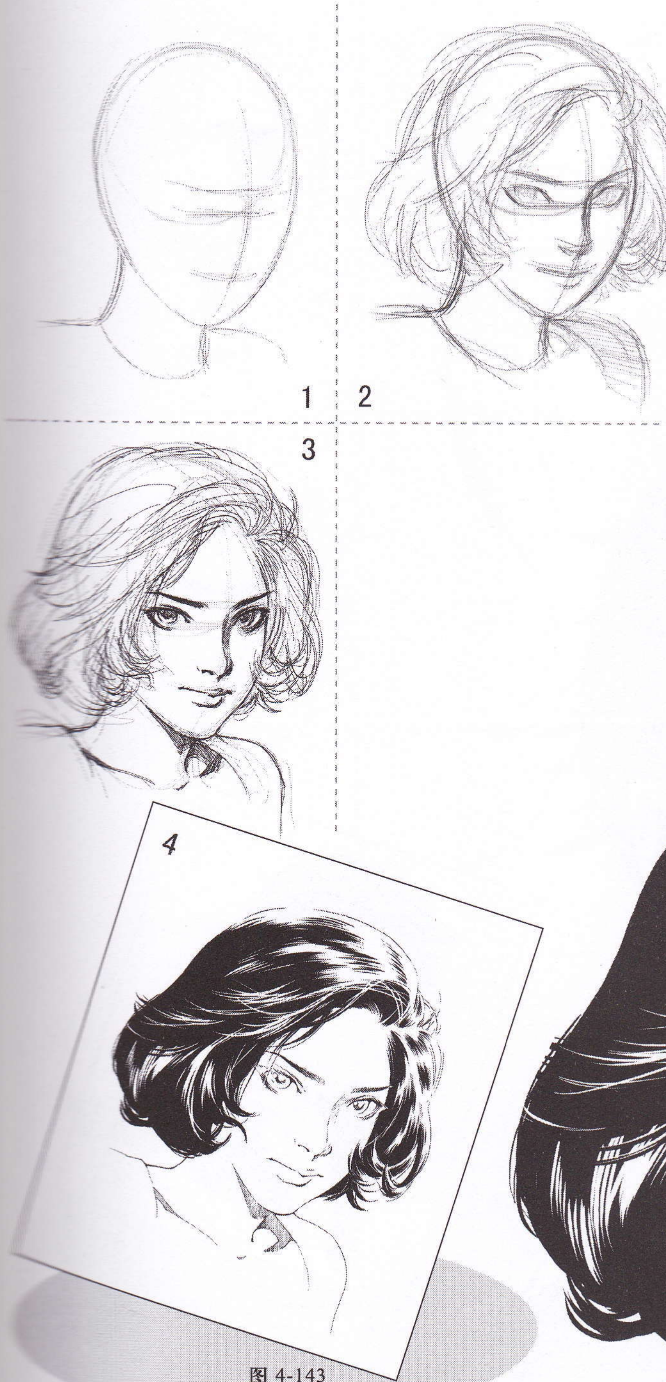


图 4-143

图 4-144

男性半侧面画法

鼻子同样是关键，但是鼻梁的转折所突出的就不是女性的柔美，而是帅气阳刚的美。画这个角度的角色，后脑的位置也很容易处理不好，需要多推敲（图4-145和图4-146）。

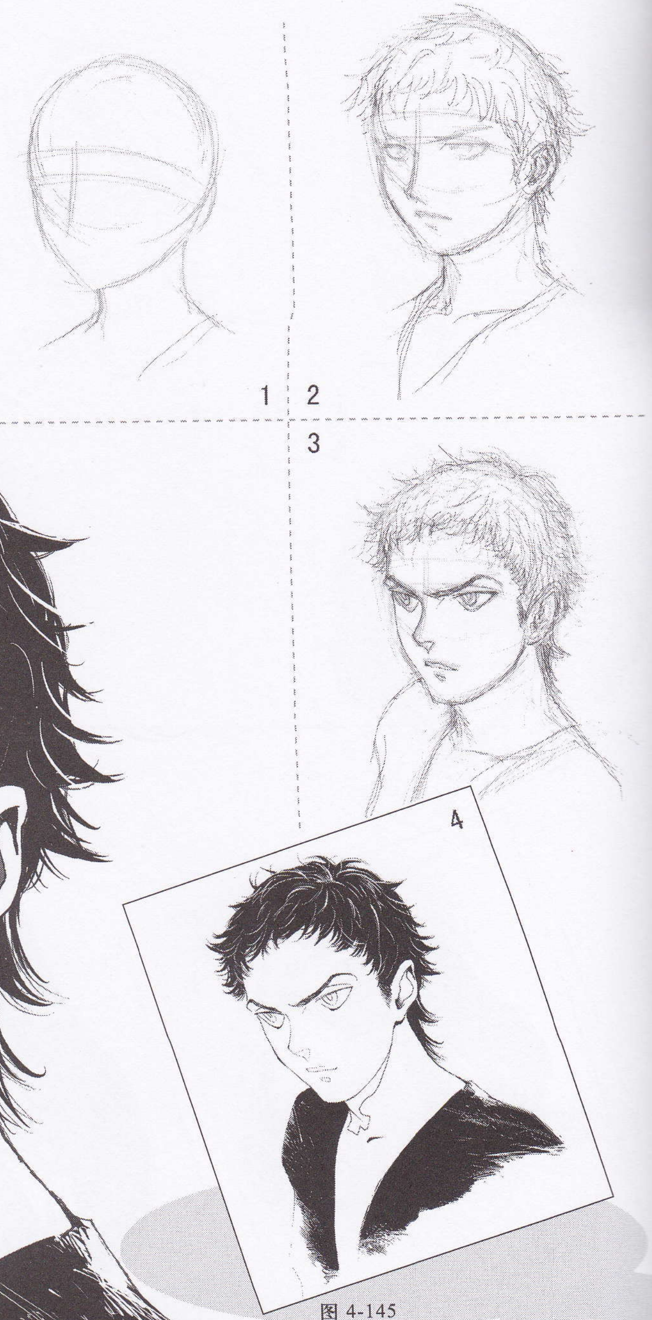


图 4-145

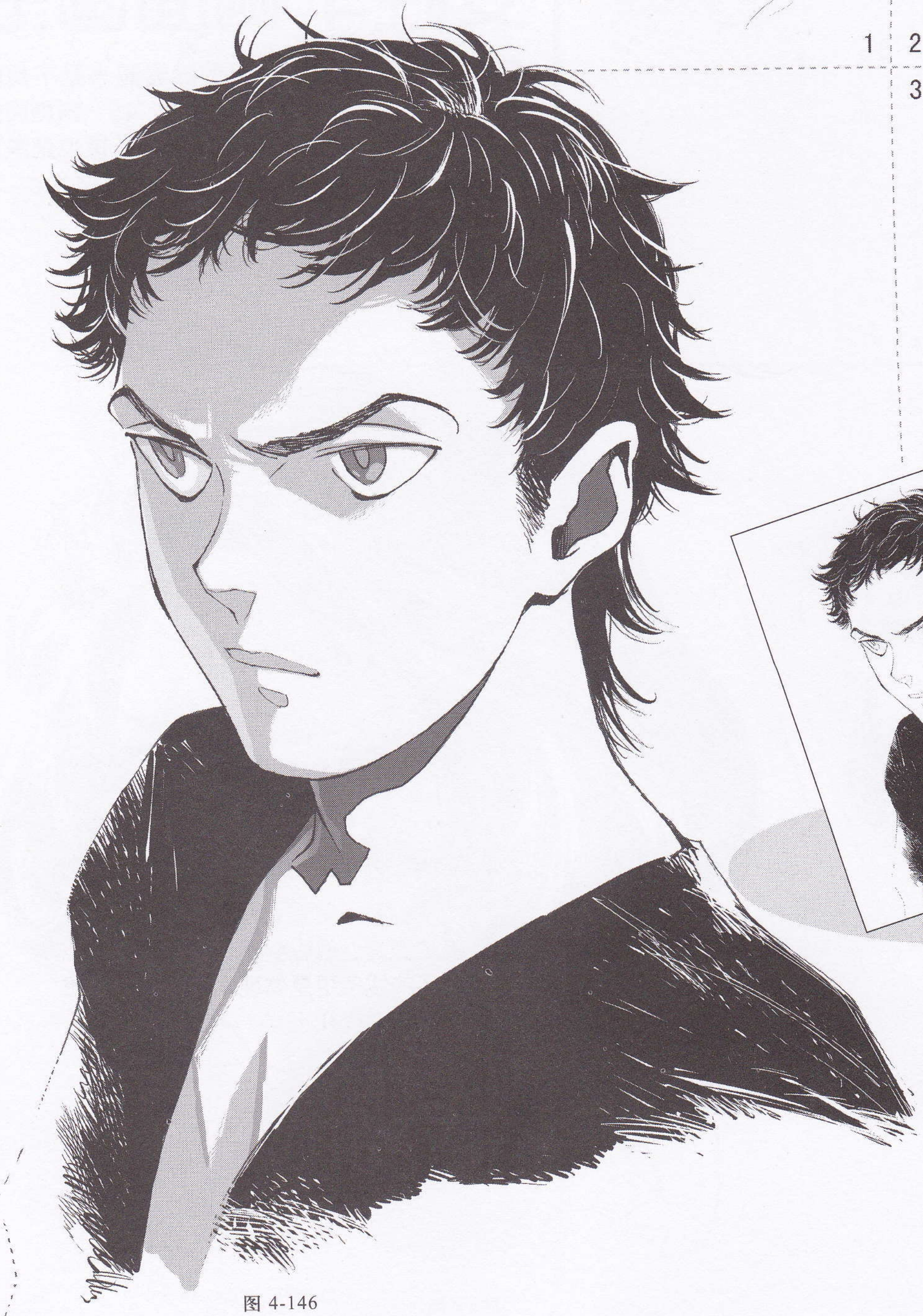
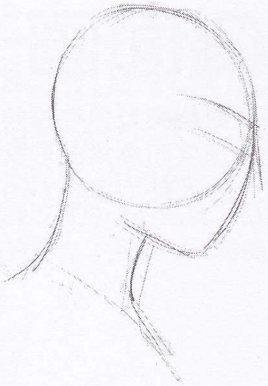


图 4-146



1

2

3

图 4-147

女性侧面画法

鼻子侧面优美的弧线是关键，眼睛变换成侧面之后也要不失光泽，后脑和脖子的线条更是体现柔美的重中之重（图4-147和图4-148）。

4

图 4-148

男性侧面画法

比起正面，侧面更能突显男性棱角分明的轮廓，眼睛的深度和鼻梁的形状都要靠侧面进行最大的体现（图4-149和图4-150）。

图 4-149

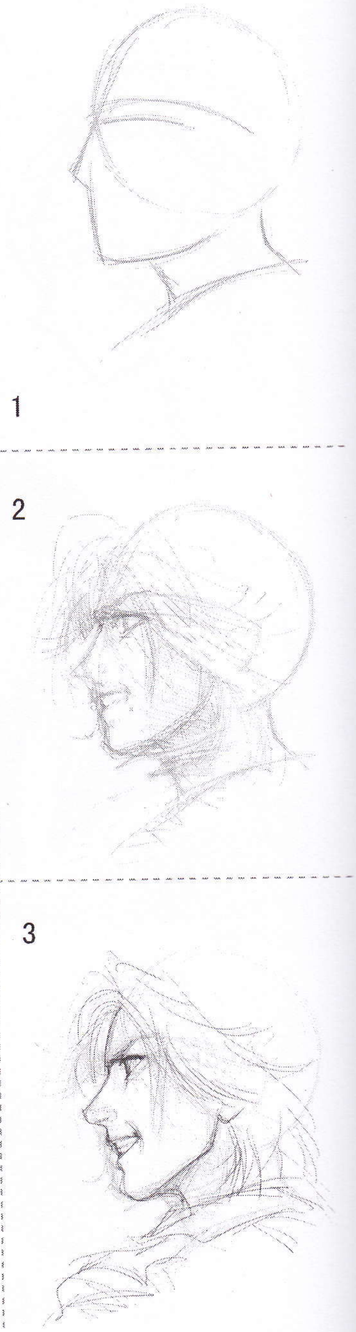


图 4-150

女性仰视画法

这里所说的“仰视”，是指观察者对漫画角色的视角，但只要把角色的眼仁向上提起，稍微改变脖子的角度，也可以当做是角色本身的仰视（图4-151和图4-152）。

图 4-151

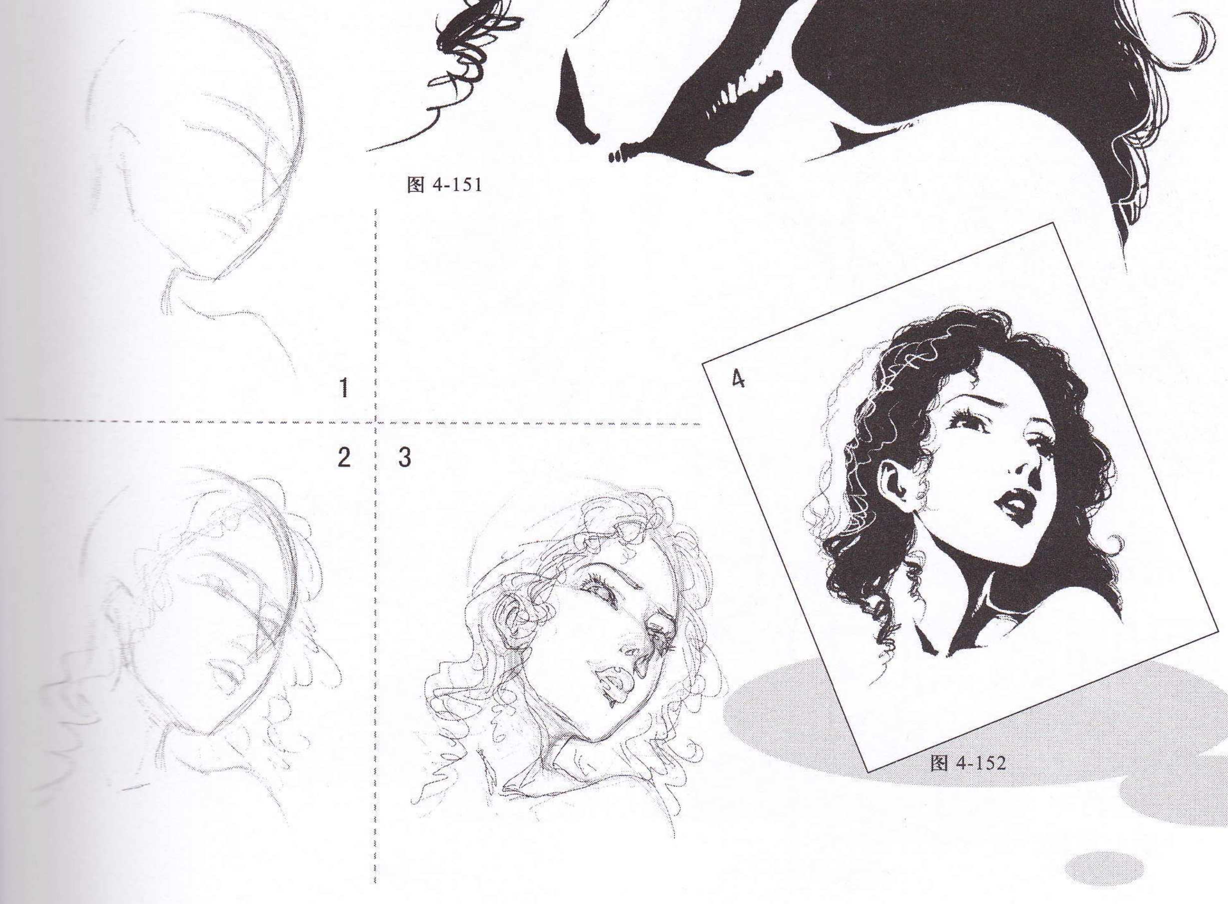


图 4-152

男性仰视画法

鼻子的形状与女性很明显的不一样，因此稍远一些的眼睛被遮挡较多，变换成这个角度之后，眼睛和嘴巴的位置一定要找好，不然会很别扭（图4-153和图4-154）。

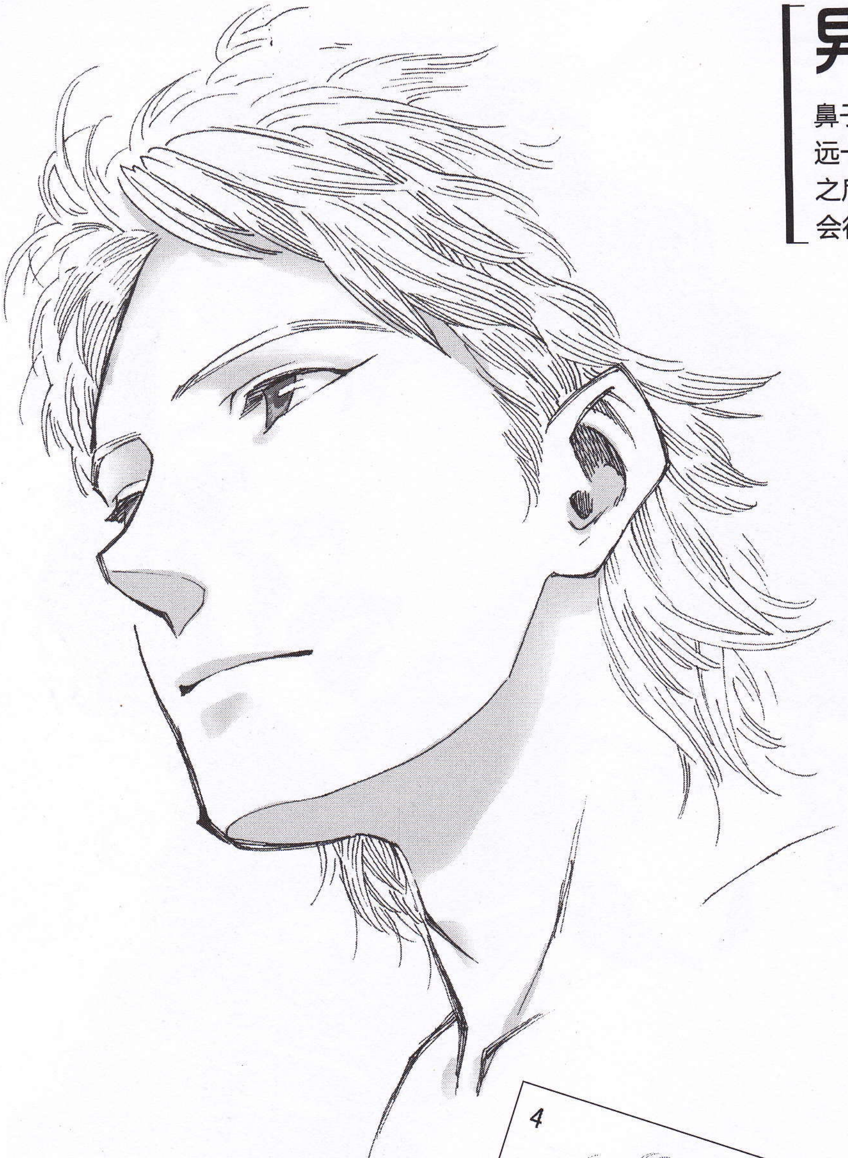
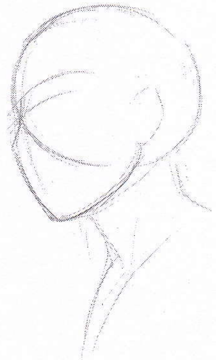


图 4-153



1

2

3

4

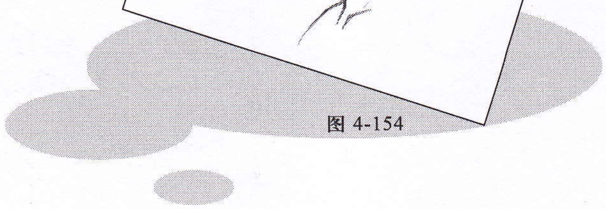
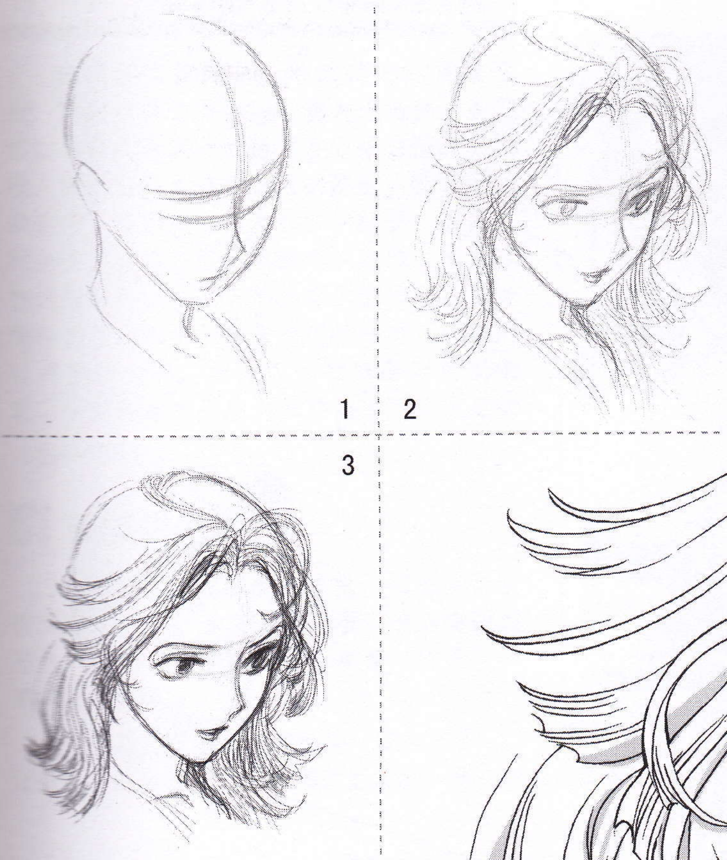


图 4-154



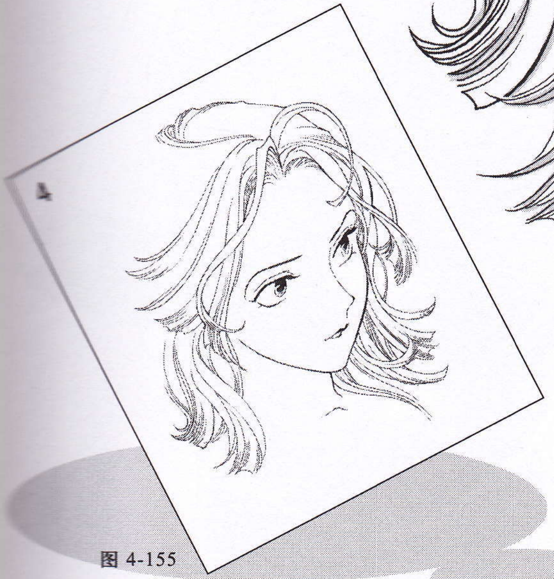


图 4-155

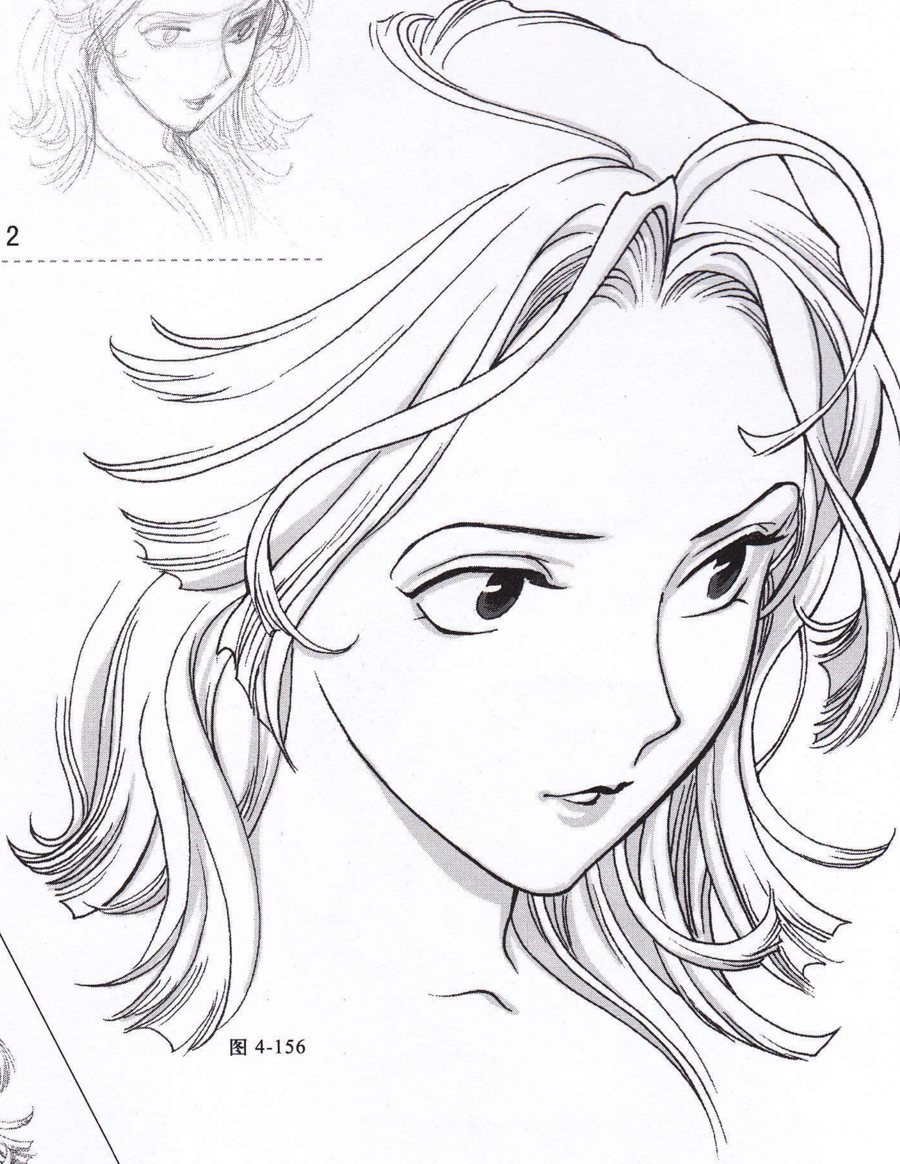


图 4-156

女性俯视画法

需要注意女性鼻梁低的特点，所以鼻子不那么突出，换了角度就更要注意避免把鼻子画得过大。头顶应露出来，并格外需要注意头发的透视（图4-155和图4-156）。

男性俯视画法

这个角度的鼻子非常难把握，尺度很微妙，鼻子和嘴巴的相互关系也很微妙，画得不好会不像人脸的这个角度（图4-157和图4-158）。

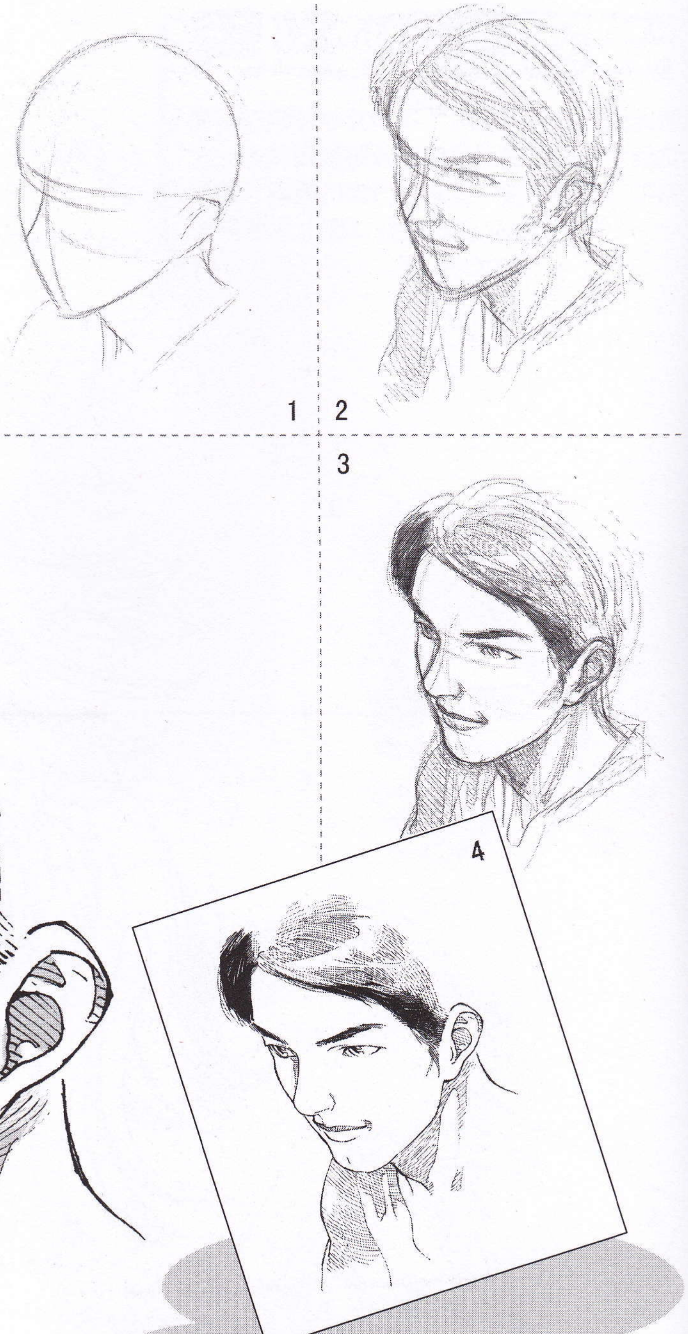


图 4-158

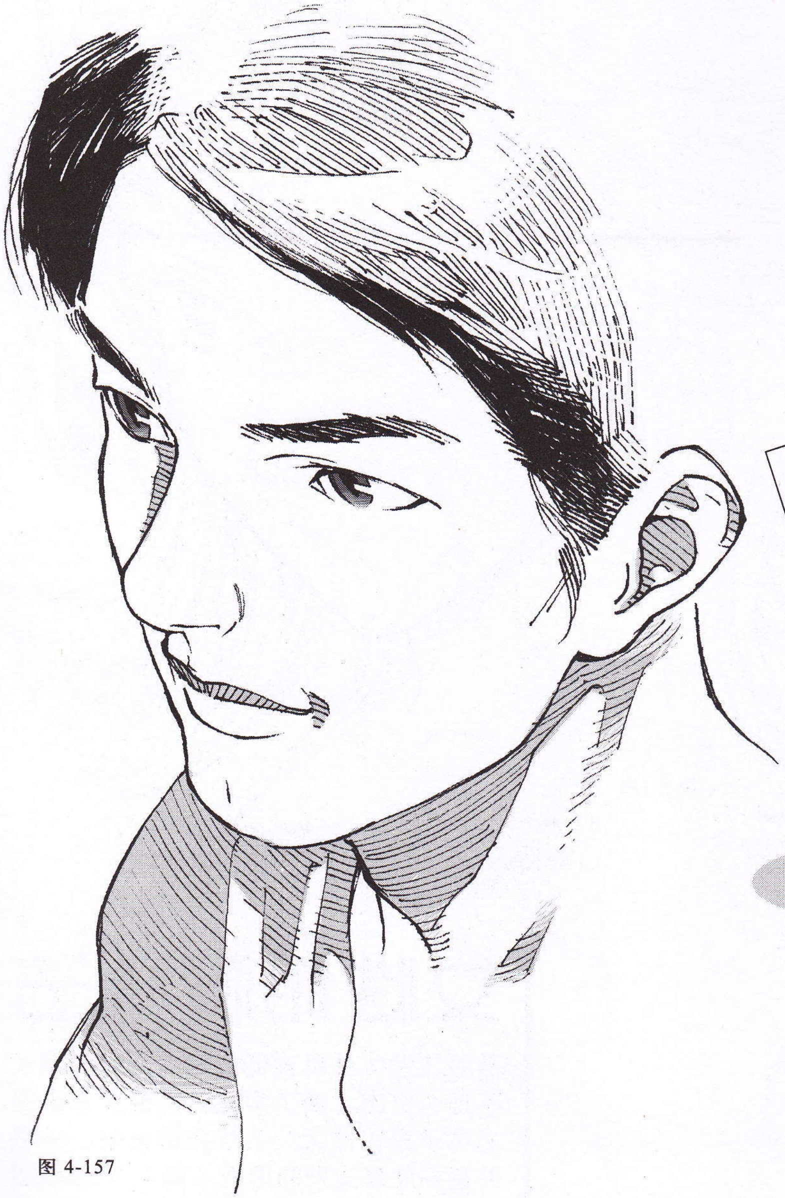


图 4-157

4.4 面部表情的画法

表情是人类神态、情绪传达的重要途径，它的功能有时候甚至能大于语言。人们可以用语言撒谎，但是很多时候表情是不能骗人的，它是人心最直接的反映。看着别人的表情，我们能够揣测对方的感受，或者感同身受，表情可以吸引读者的眼球。表情神态的迥异可以反映人们性格的迥异，在塑造角色的艺术形象和推进故事情节时，表情的作用是很大的。能把人的表情画到活灵活现，一部作品的表现力和感染力将不言而喻（图4-159）。

图 4-159

1 面部肌肉结构

人之所以能这样表情丰富，都是因为肌肉的运动。一般情况下，画漫画没必要做到把这种解剖学上的东西全盘掌握，但是至少要知道其中原理。

先来看看脸部的肌肉结构（图4-160），这些肌肉的运动方向和范围是固定的。各个部分的简单运动互相组合在一起，最终形成面部千变万化的表情。

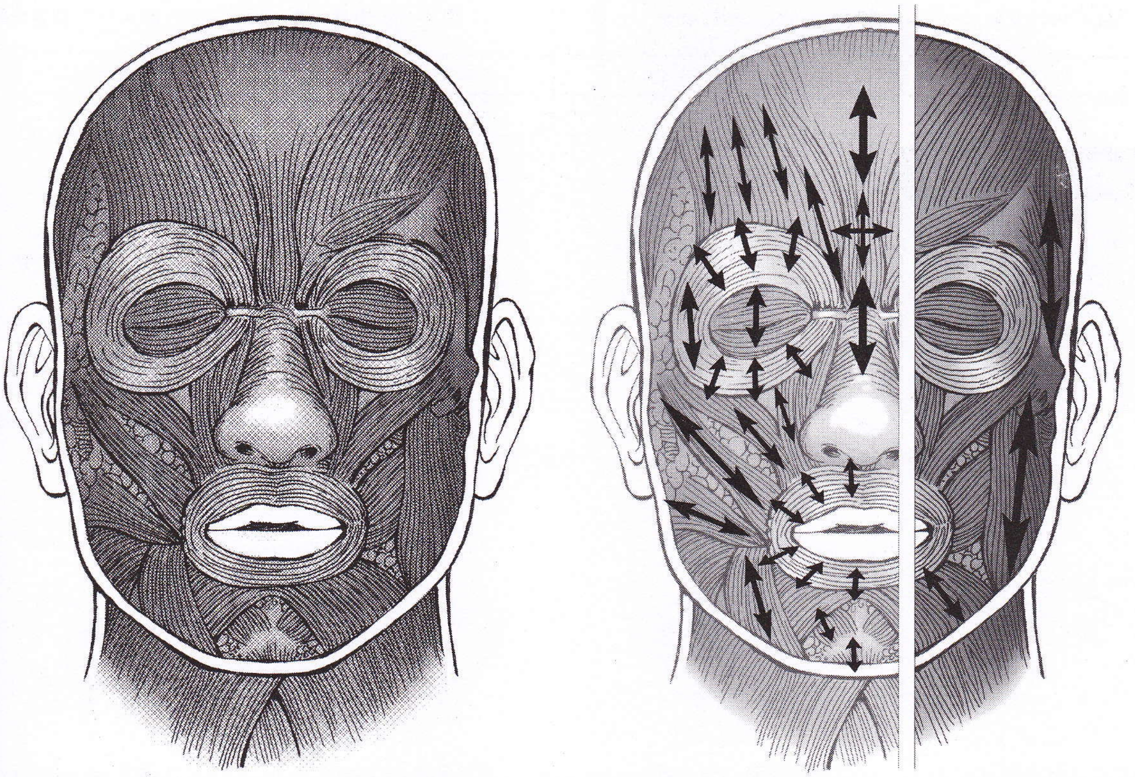


图 4-160

2 各种表情的运动方向

现在要来好好研究一下肌肉运动和表情的关系。我们把人的表情大致分为六大类：平静、喜乐、愤怒、悲哀、惊讶和扭曲，每一类又可分若干细微表情。用文字叙述对这些表情特征略显繁复，所以下面使用运动箭头符号来表示肌肉的运动方向，借此详尽说明一张脸是如何由平静变化出喜怒哀乐的。

平静

面无表情、傲视、冷漠、发呆等，都是比较平静的表情，但是它不代表肌肉是不动的。

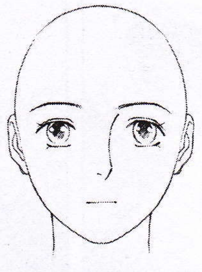


图 4-161 面无表情

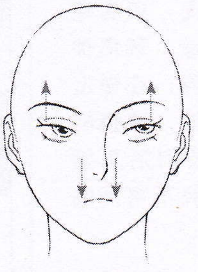


图 4-162 傲视

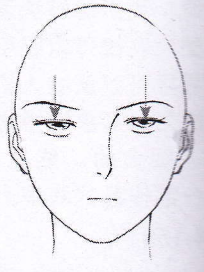


图 4-163 冷漠

图 4-164 发呆

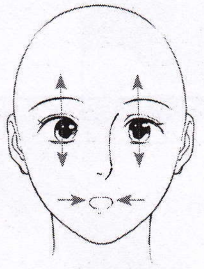


图 4-165 好奇

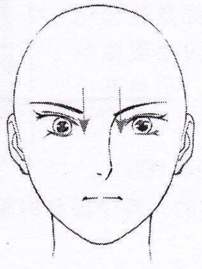


图 4-166 专注

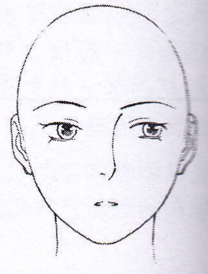


图 4-167 若有所思

喜乐

笑、苦笑、狞笑、奸笑等表情，相同点在于一侧嘴角或者两侧嘴角的向上拉动。

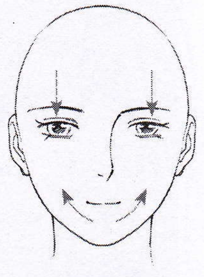


图 4-168 微笑

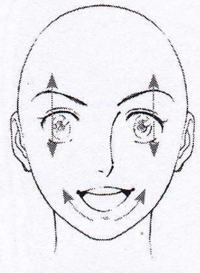


图 4-169 惊喜

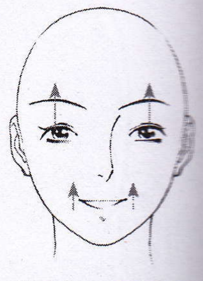


图 4-170 露齿而笑

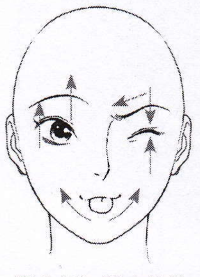


图 4-171 调皮的笑

图 4-172 大笑

图 4-173 笑疯

图 4-174 笑出眼泪

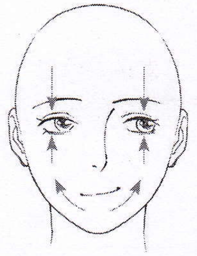


图 4-175 含糊的笑

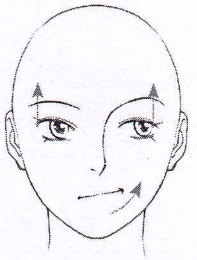


图 4-176 似笑非笑

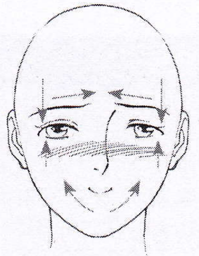


图 4-177 羞涩的笑

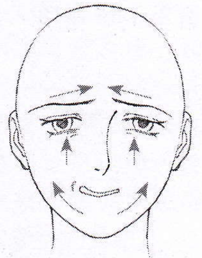


图 4-178 苦笑

图 4-179 狞笑

图 4-180 奸笑

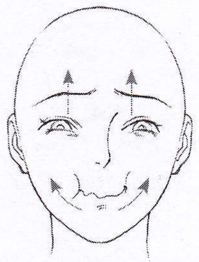


图 4-181 忍住笑

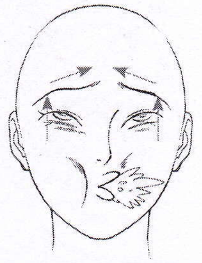


图 4-182 笑喷

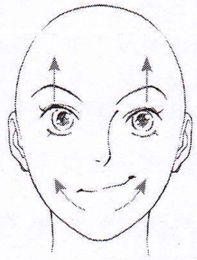


图 4-183 寻求意见

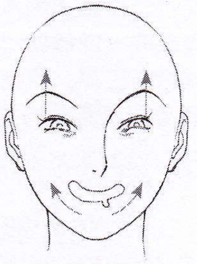


图 4-184 贪婪的笑

愤怒

愤怒时眉头紧锁，甚至两条眉凝成一团，而眼睛则多以外侧眼角吊起的形态出现。

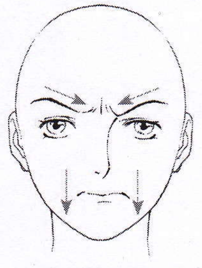


图 4-185 不满

图 4-186 险恶

图 4-187 微怒

图 4-188 怒目而视

图 4-189 大怒

图 4-190 狂怒

图 4-191 咬牙切齿

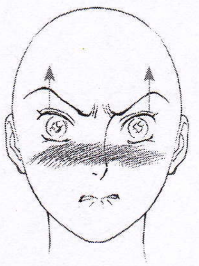


图 4-192 恼羞成怒

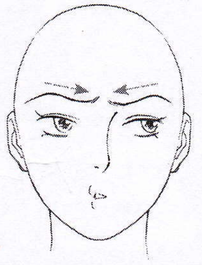


图 4-193 娇嗔

图 4-194 气疯

悲哀

悲伤与流泪是漫画中的常客，眉毛和眼睛大多呈现出各种角度的八字形。

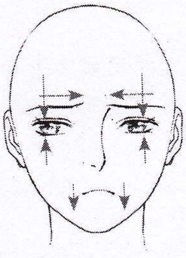


图 4-195 哀思

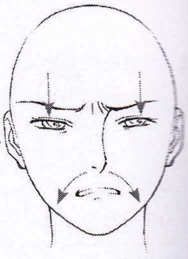


图 4-196 苦闷

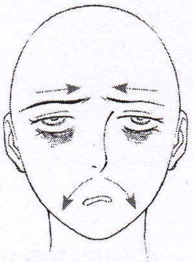


图 4-197 憔悴

图 4-198 静静流泪

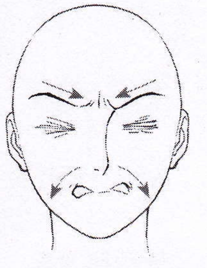


图 4-199 忍住眼泪

图 4-200 难忍悲哀

图 4-201 哭

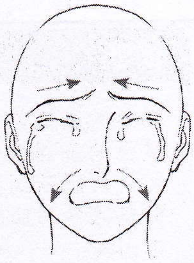


图 4-202 大哭

图 4-203 号啕大哭

图 4-204 冤屈

图 4-205 悲愤

图 4-206 无奈

惊讶

惊喜和惊吓是两种截然不同的情绪，但是脸部运动却很相似。

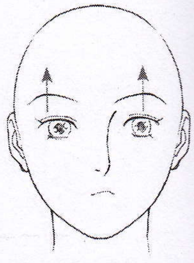


图 4-207 有新发现

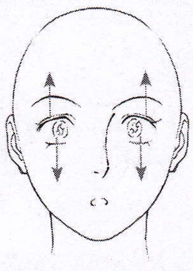


图 4-208 小吃一惊

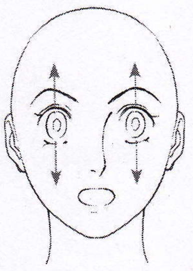


图 4-209 大吃一惊

图 4-210 难以置信

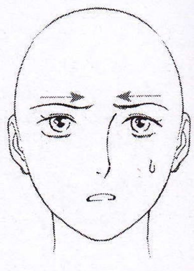


图 4-211 紧张

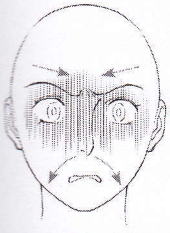


图 4-212 害怕

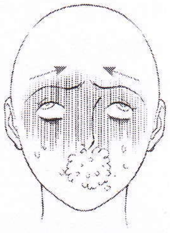


图 4-213 吓晕

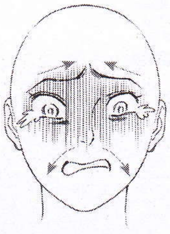


图 4-214 吓哭

人的表情丰富多彩，我们不可能在这么短的篇幅内一一作介绍。大家已经知道了各部分肌肉的运动方向，可以通过现实中的观察和体会来思考一些疑难表情的画法。

扭曲

这个分类中的表情都是难以名状的。既然是难以名状，也就是说在文字介绍上无从下手。

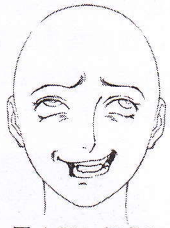


图 4-215 扭曲1

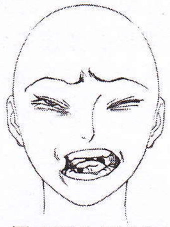


图 4-216 扭曲2

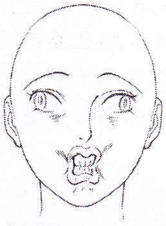


图 4-217 扭曲3

3 表情与透视

表情贵在感染力，因此为了彰显表现力而忽视三维关系的画风比比皆是（图 4-218）。不过要注意，在人物的脸以一种表情变换角度之后，不会让读者产生“认不出这个人是谁”的感觉。和我们学过的人物各个角度面部透视一样，眉毛高度对应眉毛高度，嘴巴高度对应嘴巴高度。只要基本符合这种规律，带着强烈表情的各种角度透视也很容易被理解。

有些表情是不能用简单的喜怒哀乐来解释的，下面来举一些例子。

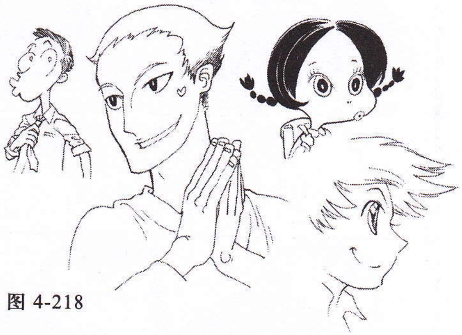


图 4-218

4 复杂表情的作用和心理含义

有些表情是不能用简单的喜怒哀乐来解释的，下面来举一些例子。

某人做了亏心事，被一个好友所知，好友意外死去，在好友的葬礼上，这个人既松了一口气，又对自己的想法产生鄙夷，于是突然露出似笑非笑、似哭非哭的表情；一个人在自己心里有个秘而不宣的死对头，平时恨得咬牙切齿，但是见到此人时又怯懦又心虚，所以会在厌弃之余露出投降一样的假笑；一个一直对孩子的教育很偏执的母亲，经常责怪别人对孩子不好，最后却因为她的过失导致痛失爱子，之后她疯狂陷入自责，整天瞪着一双干涸外凸的红眼睛狂笑。

上述这些状况都不是把心情直接映射在脸上的单纯表情，而是背后有着深层心理因素，经过压抑、扭曲，成为更加有震撼力的表情。绘制一个角色的表情时，要试着思考和揣摩这个表情背后的心态。思考这种心态是否合情合理。只有表情合理，才能勾起读者的共鸣。

5 只用面部不能体现的“表情”

有些神情用普通的面部运动无法充分展示，这种情况就要结合剧情，配之以夸张的漫画符号、肢体语言和镜头语言，对所想表达的人物神情淋漓尽致地进行烘托（图 4-219）。

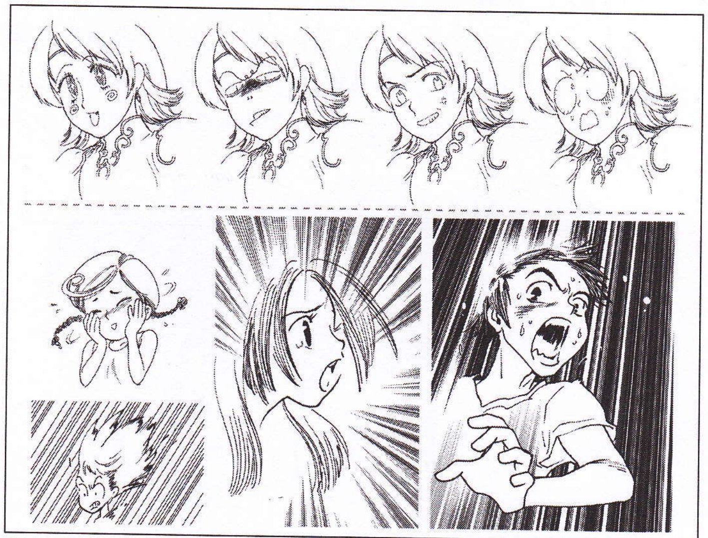


图 4-219

4.5 如何画好头发

发型和体型是从远处分辨一个人最重要的手段。在漫画当中，难免要遇到主人公背对读者的状态，在众多路人甲乙丙之间，如何让读者一下子认出主人公，这就与发型绘制功力有着很大的关联了。

1 头发的范围、发丝方向及分区

要想把头发画得像头发并不难，只要画一团乱线顶在头顶上就可以了，但是要把头发画好却有很多学问。

我们在之前已经介绍过“三庭五眼”了，上庭中的发际线就是头发在头部正面的界限，这条界线到了太阳穴附近会向脸的内侧略微倾，然后以很柔和的弧度延伸到耳朵前方，形成鬓角，然后绕过耳朵，在耳后突然向脖子上收紧，在脖子的根部形成一个燕尾形收尾。以上就是生长头发的范围（图 4-220）。有些人鬓角很长，延伸到腮部；有的男性还会有络腮胡子，那样头发就和胡子连在一起了（图 4-221）。

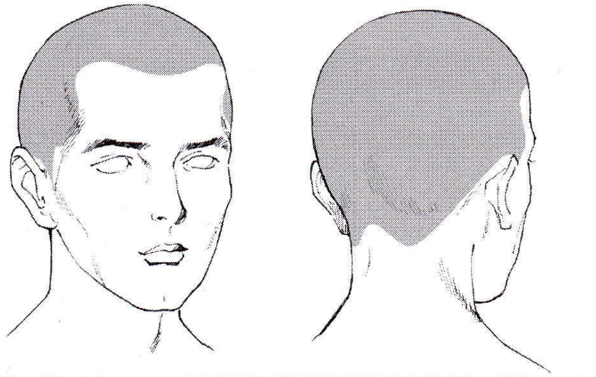


图 4-220

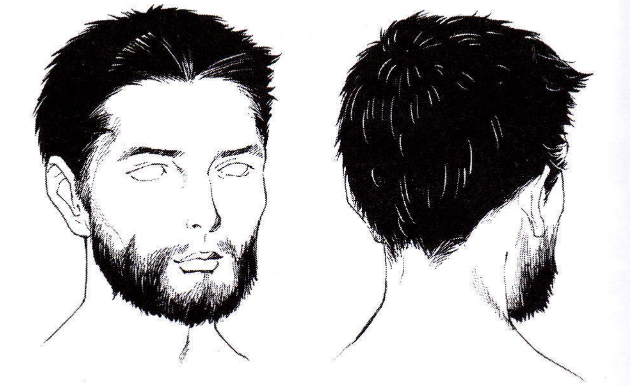


图 4-221

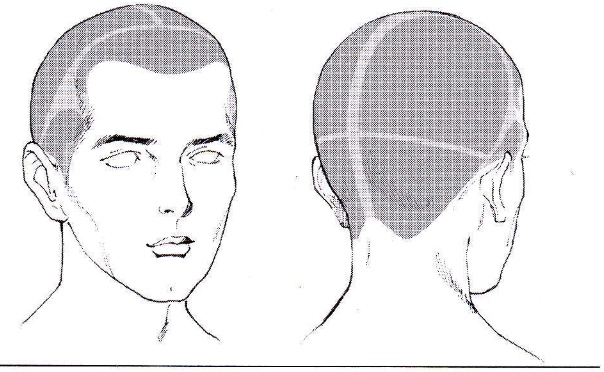


图 4-222

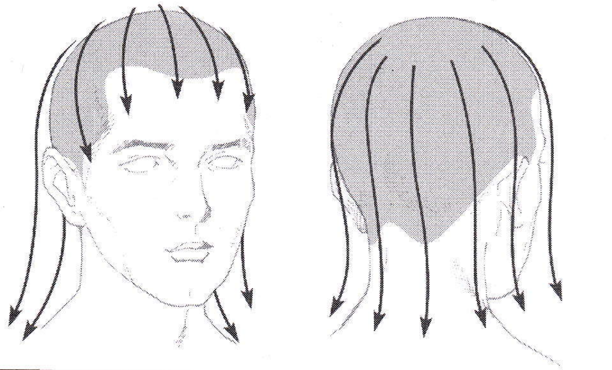


图 4-223

绘制头发的时候总是要绘制几个固定的区域：刘海、左鬓角、右鬓角、头颅左半球、头颅右半球、左后脑、右后脑（图 4-222）。对各个部分的发型稍作调整，角色看起来可能就会像换了一个人一样。头发的生长方向因人而异，头发的下垂方向却是固定的（图 4-223）。

另外，某些角色极致夸张，头发会全部硬挺挺地竖起来（图 4-224）。

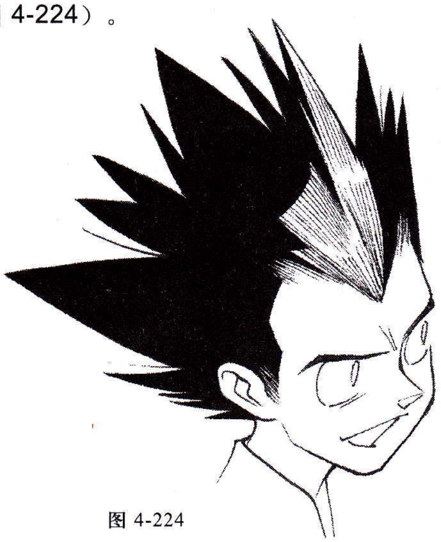


图 4-224

画头发要记得先分缕，把握好头发下垂的方向，并确定好发型，就要试着让头发产生疏密关系，有疏有密才美观，这就是分缕的作用（图 4-225）。头发分缕不推荐分得太细碎，点到为止。

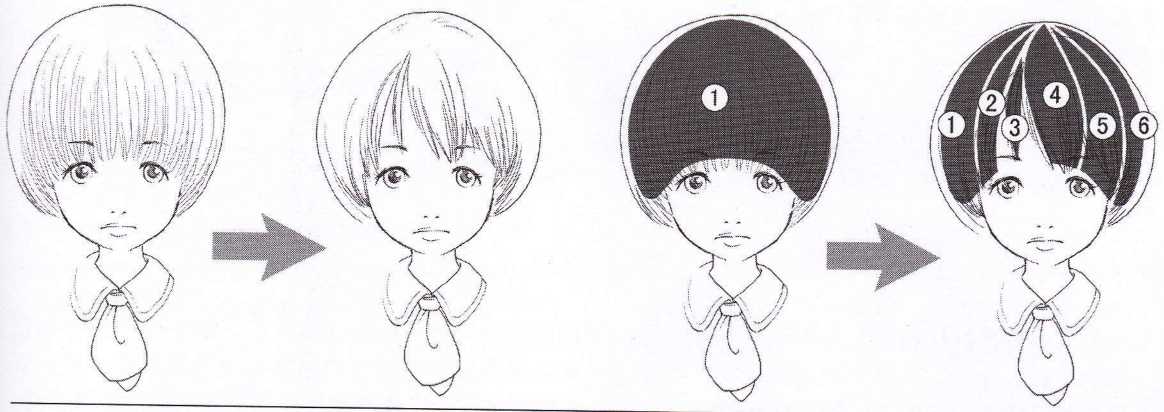


图 4-225

2 发际线对发型的影响

发际线对发型的影响多见于现实中。长短相同的发型，如果发际线不同，发型也会变得很不一样（图 4-226）。

发际线的样式可以是自然的，也可以是人为制造出来的。可以让各种造型的发际线和各个部位的发型结合，制造出独一无二的个性发型。

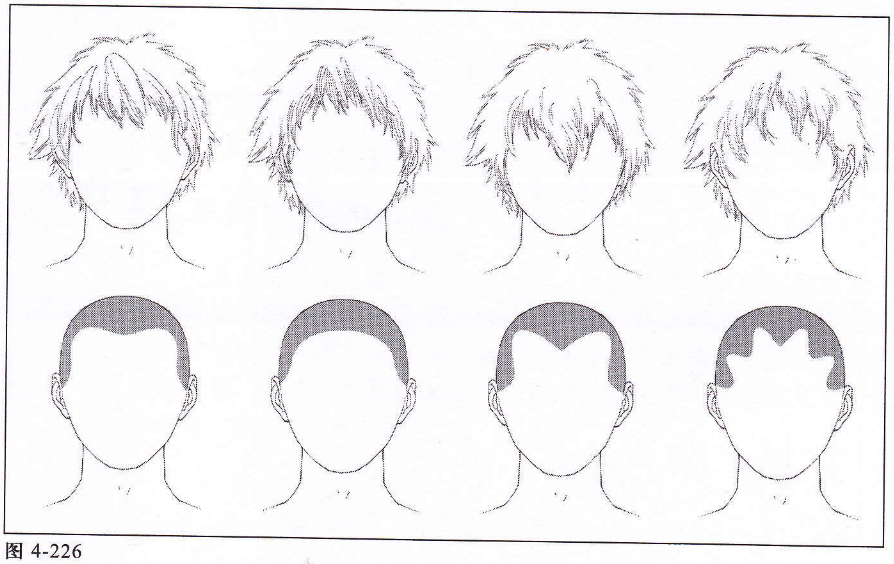


图 4-226

3 发型与透视

任何能落在纸面上的三维画面都离不开透视。发型因为其特殊性，在透视上尤其容易出现问题。

头发是蓬松的，所以发型的外轮廓往往比头骨和头皮的外轮廓要大一圈，这种蓬松的质感导致“大一圈”的范围很难掌握，经常不是画大了就是画小了。不管画得太大还是太小，看着都会有不同程度的不协调（图 4-227）。

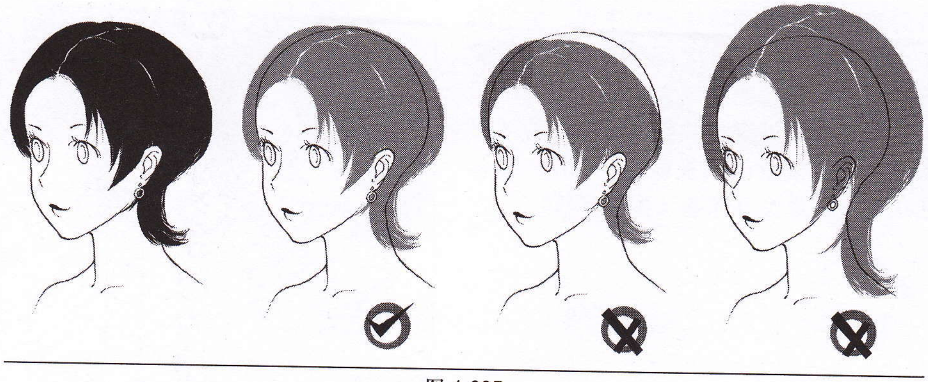


图 4-227

如果一个人头上扎了辫子，那么头发束起后的头皮应该和头部本来的弧度一样，不能乱变（图 4-228）。

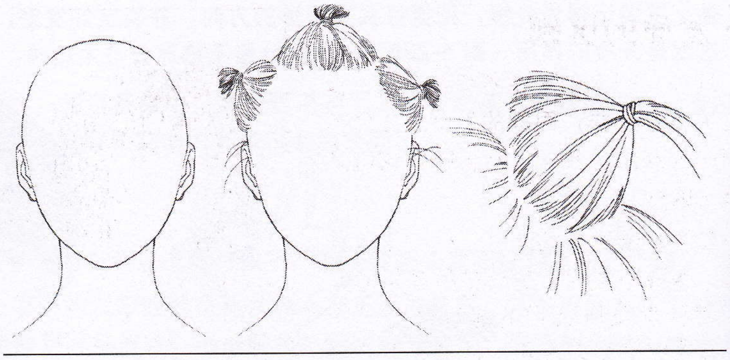


图 4-228

当一个人物的发型比较特殊，不仅仅局限在一个球体的范畴之内时（比如扎辫子），这个发型的空间位置也成为必须注意的问题。比如，一个扎马尾的女孩，马尾的位置不管在任何角度上都必须符合透视原理，否则就会看着不像原先的人物设定了。所以在绘制发型的时候，把这个发型的透视关系搞清楚是相当有必要的（图 4-229）。

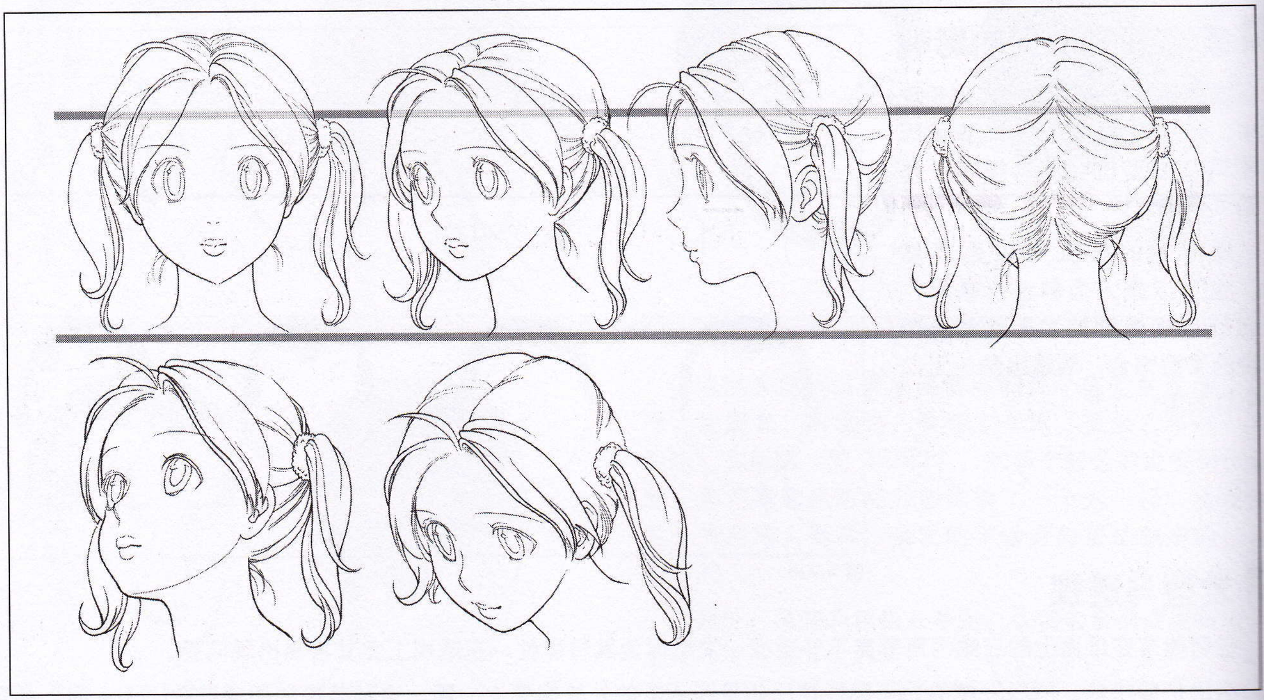


图 4-229

最后要再次提醒大家，头部是个球体，头发作为包裹头部的部分，线条的疏密也要遵循球体透视原理。举个例子，我们画了一个人的正脸，根据近大远小的原则，越接近头部两侧的部分，头发的视觉密度越大，换句话说，细碎的线条会较多，这样比较能够突出头部的球体结构（图 4-230）。如果画发型的时候发丝都是横向N等分，那么看起来会特别平面化，完全失去立体感（图 4-231）。

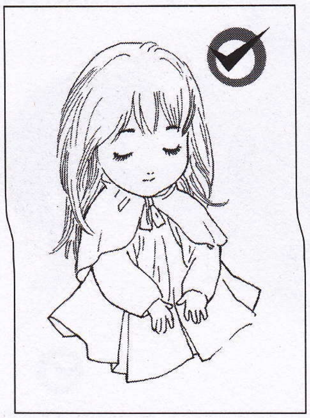


图 4-230

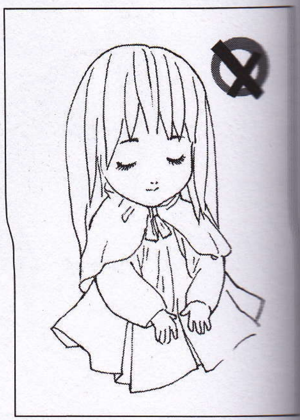


图 4-231

SUPER BIBLE OF CARTOONISTS 超级漫画家圣经

4 发质的区别

同样一个发型放在不同性别的人身上会变得不一样，同样的发型放在体质不同的人身上也会变得不一样，这就是发质的区别。

直发、卷发、柔顺、干枯、硬挺、细弱，各种不同能衍生出多种多样的发型。每种发质所运用的笔触也是不同的，大家需要多多注意，也可以自己研发笔触，绘制出不同的头发质感（图4-232）。

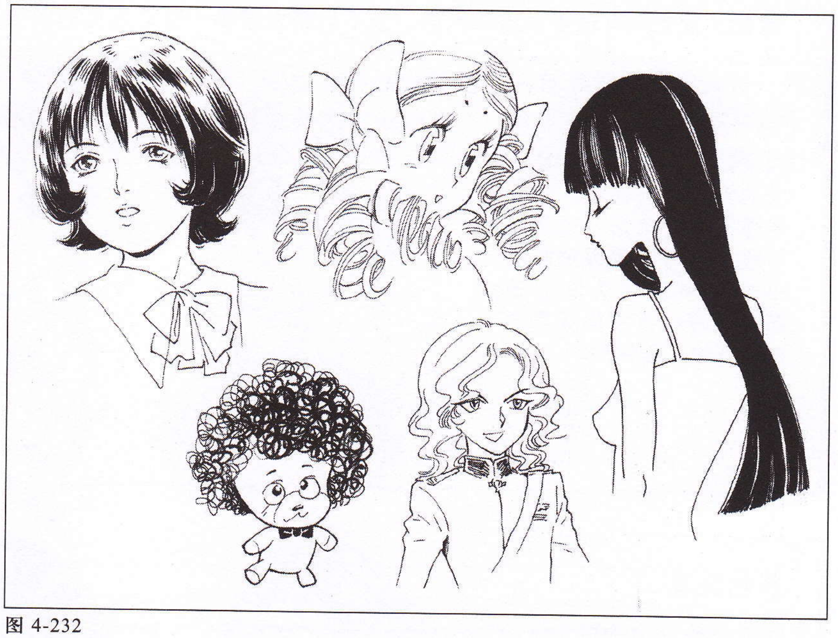


图 4-232

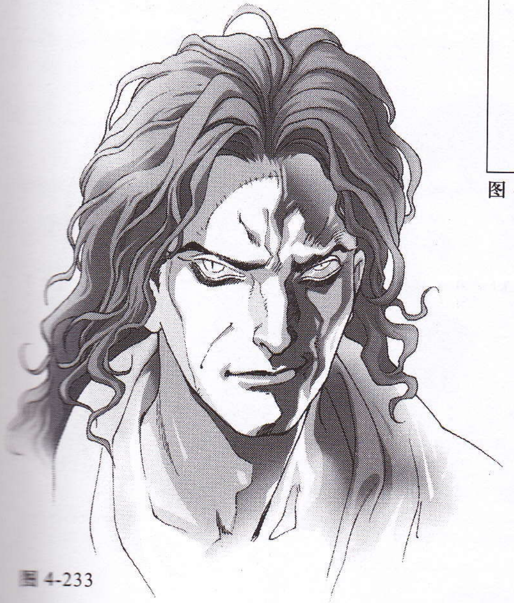


图 4-233

5 不同发色的体现

在黑白漫画中，发色和肤色一样，只能靠黑白灰色阶来体现，但表现发色的手段比肤色要更自由。通常，肤色都使用一个颜色进行细腻平铺，发色却可以用过渡色代表染发，或用带有杂质的灰度表现发质，甚至用各种线来表现，灰度的深浅更可以形成复杂的光影效果（图4-233）。

6 头发光泽

因为头部是圆形的，头发光泽的形状自然也就围绕着弧线来绘制。在一个立体感很强的人物头上画着很平面化的光泽，显然是很不协调的（图 4-234）。

另外，头发上的光泽和人物头部的受光面有关，光线是从哪边来的，哪边头发的光泽就较多（图 4-235）。至于更精细的人体光影理论，我们会在后面专门设置章节来讲解。

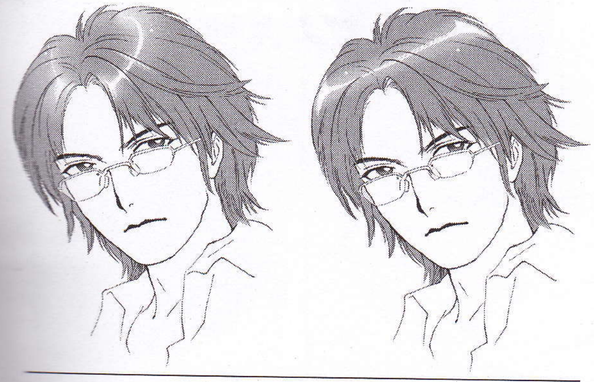


图 4-234

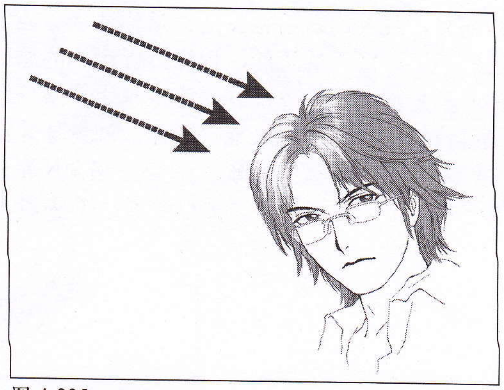


图 4-235

绘制头发光泽有很多手法和风格，以下只给大家举一些最常见的例子。

白色头发

大多数漫画都不对无色头发的光泽进行描绘，但如果想要描绘的话，也是有手段的，可以用很细腻的小碎线来表现头发的暗部，也可以直接用灰度来表现暗部（图4-236）。

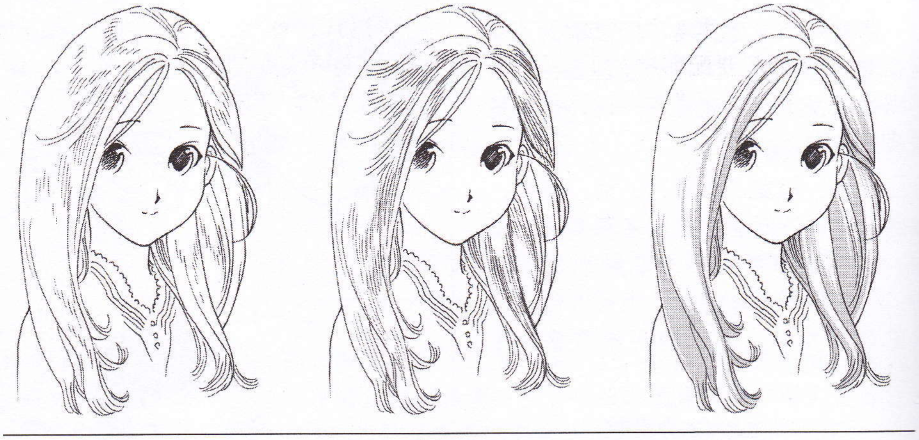


图 4-236

灰色头发

在灰度头发上绘制光泽，也就等于把部分灰度留成白色或者较浅的颜色。可以用小碎笔触不断累积，模拟发丝反光，也可以大致地画出光泽范围（图4-237）。

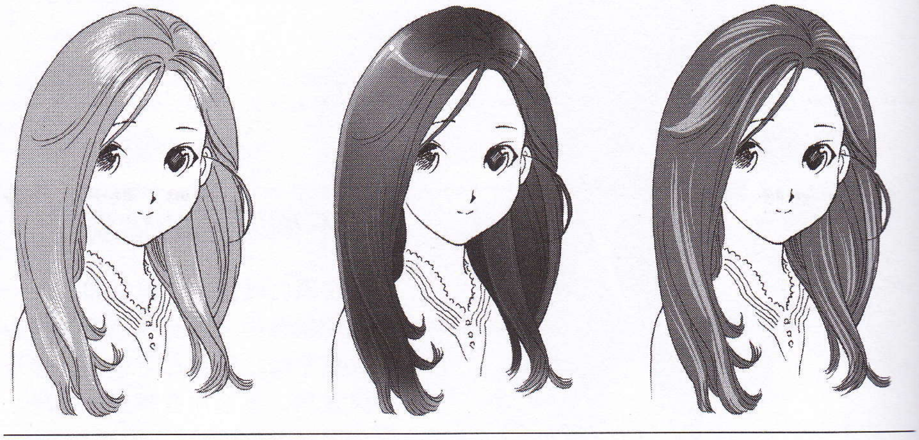


图 4-237

黑色头发

黑发的光泽和灰色头发相似，只是深浅不一样。其灰度往往是由网点纸或者电脑的灰度制作的。在现实里，绘制黑发可能会用到毛笔，或者使用自来水尼龙笔，笔触粗细富于变化；电脑绘画就要运用到数位板的压感，制造和毛笔差不多的笔触，一笔笔勾勒出头发的暗部，光泽就显现出来了（图4-238）。

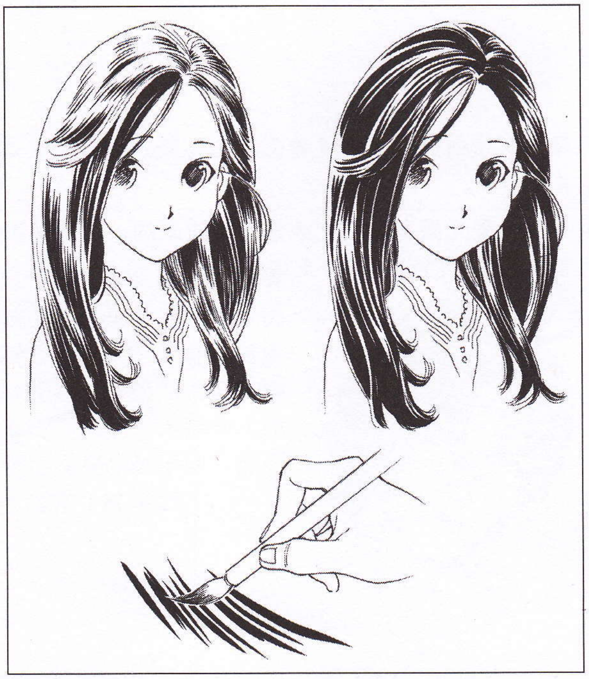


图 4-238

头发分开的部分会露出头皮，绘制黑色头发的时候经常要把显出头皮的这条线路画出来（图4-239）。

图 4-239

7 各种发型与人物气质

人物的气质要和发型相呼应才能有特殊的魅力。相对地，发型本身也有适合的人群和不适合的人群。没有规定说哪种发型要配哪种气质，否则成百上千的漫画人物就都会是相同的造型了。发型和气质之间的界定只有一些模糊的范围和界限。在这些界限之间游走，让发型和气质形成多变的互动，并成为影响人物外貌美感的重要要素。

男生的短发

简练、干净、清爽

短发是男性中最常见的发型大系，其花样繁多，是男性发型中种类最多、最广泛的一个大系（图4-240）。

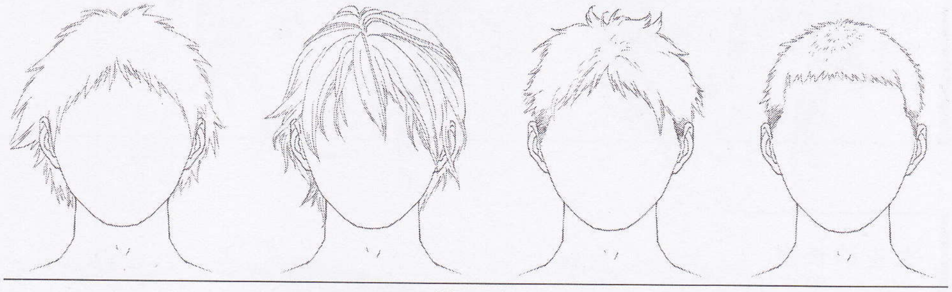


图 4-240

男生的中长发

气质、中性、潇洒

男生留中长发或多或少会有些艺术气质，对男性的极致阳刚产生中合作用（图4-241）。

男生的长发

优雅、魅力、神秘

现实中很少见男生留特别长的头发，容易显脏，但是漫画中对男性长发的运用却非常多（图4-242）。

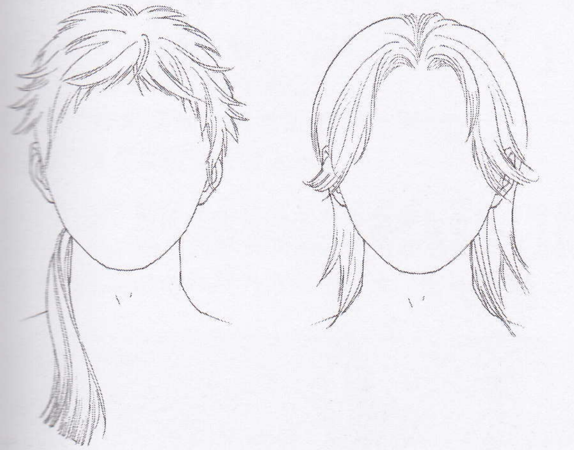


图 4-241

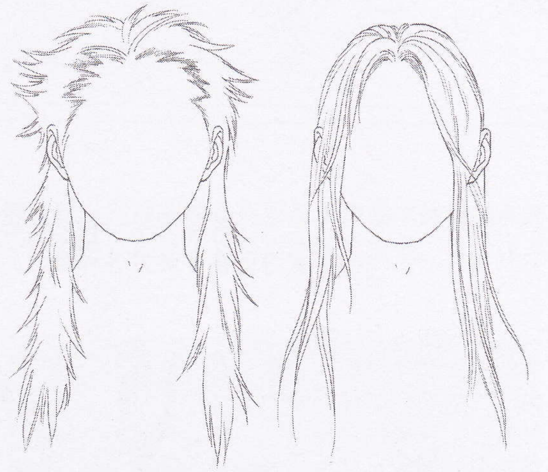


图 4-242

女生的短发

干练、俏丽、帅气

女孩子留短发很俏皮，短发的动感也有别于长发的飘逸，显得动感十足（图4-243）。

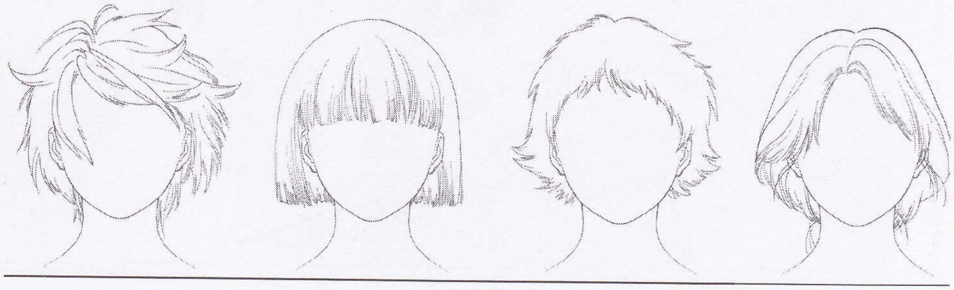


图 4-243

女生的中长发

女性气质、温和、舒适

这是女孩使用最多的发型大系，就像男生的短发一样，这个大系的发型千变万化（图4-244）。

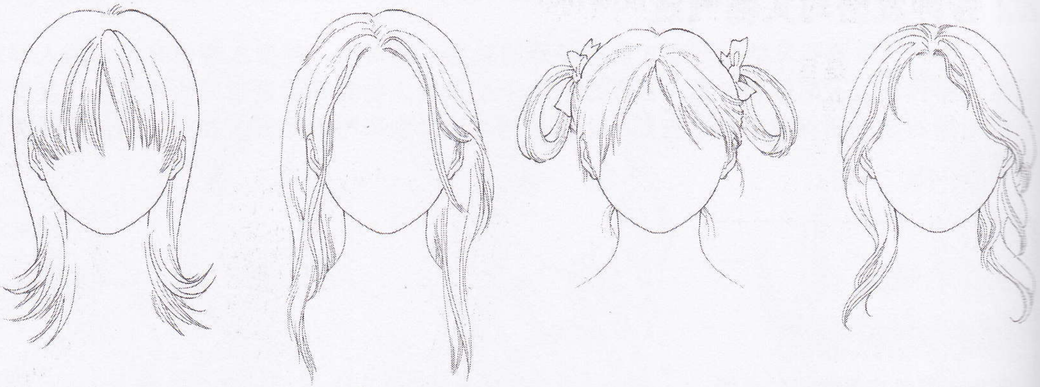


图 4-244

女生的长发

温柔、魅惑、美丽

这个发型大系几乎成了温婉女性的必备，一头超级妖艳的长发也是气质的体现（图4-245）。

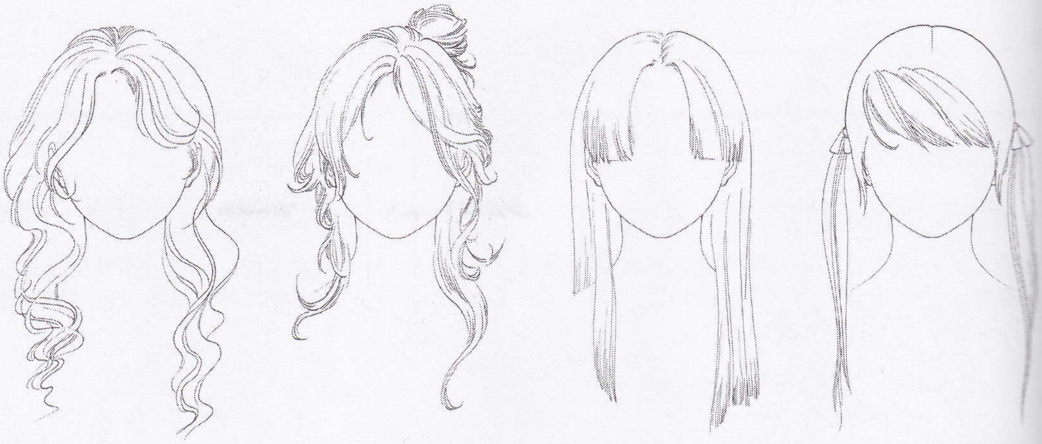


图 4-245

一个脸部完全一样的角色，换了发型之后也会变成完全不同类型的角色（图 4-246），大家可以多多尝试各种组合。

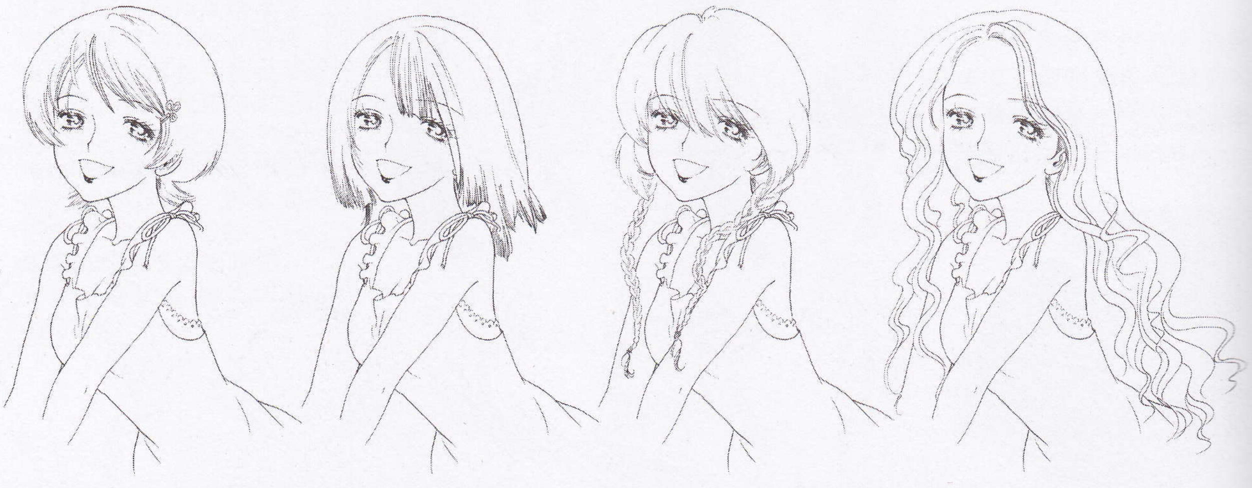


图 4-246

8 绘画风格对头发画法的影响

画风的威力是巨大的，上到头部、头型比例结构，下到头发高光的画法，形形色色，各种各样。同一种发型也可能会因为风格的差异而显得完全没有共同点（图 4-247）。

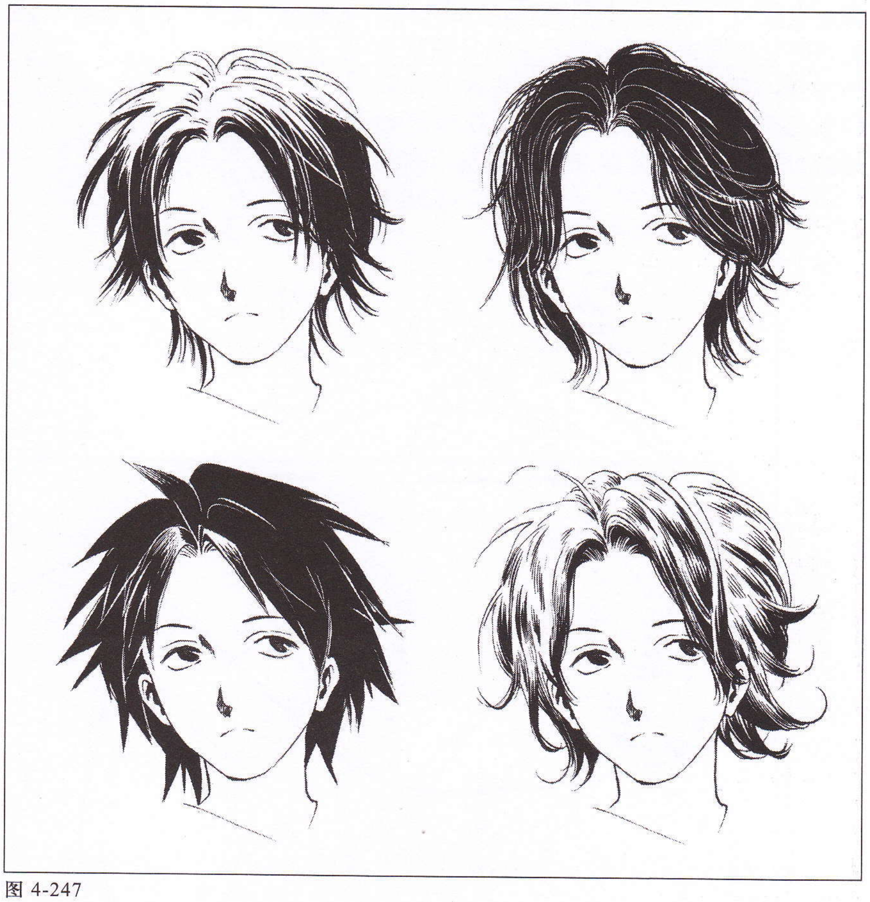


图 4-247

9 运动中的头发

头发并不是硬邦邦黏在一起不动的，它会随着头部和肢体运动而运动，或者随风摆动。因其发质不同，运动的方式也会有天壤之别。

画好运动中的头发不仅仅与画技有关，还要对物理略有熟悉，对自然界中的表面现象做最基本的模拟和再现。头发随风摆动，要点就是头发的运动方向必须与气流的走向相一致。被别的物体拨动而产生的运动，也应该是头发运动的方向与运动的作用力方向相一致（图 4-248）。

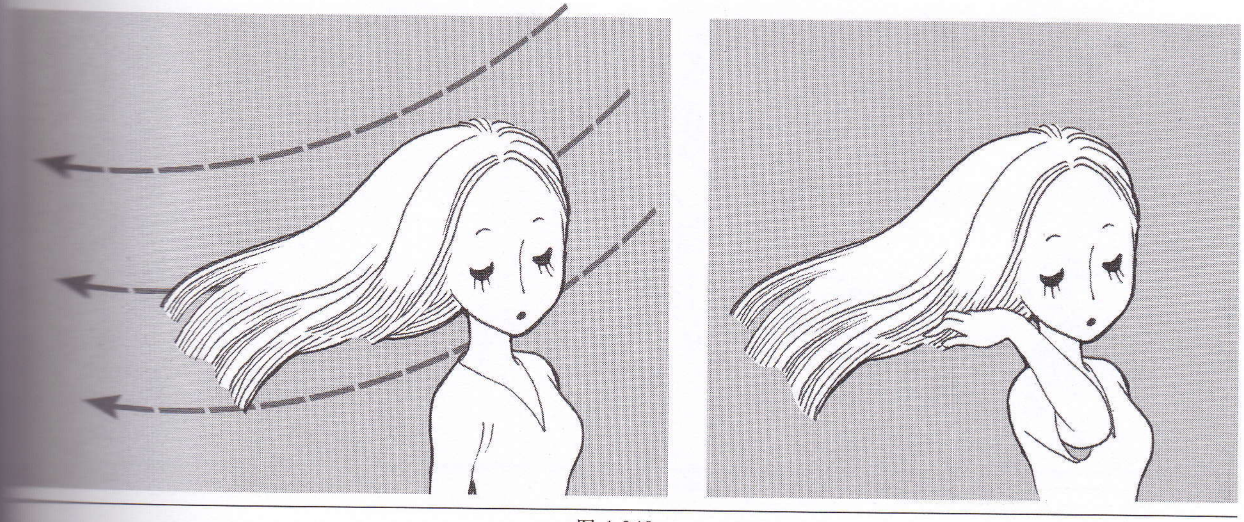


图 4-248

头发是一些轻柔的丝，看似纷乱，却是有规律可循的，那就是“尾随”。除了地心引力和外力等的影响外，导致头发运动的最大原因就是尾随头部。一个女孩朝向左边跳起，以半蹲的姿势落地并且继续向左滑行，在一定距离时骤然停下，其运动的轨迹如图4-249所示，头发的“尾随”效果如图 4-250所示。

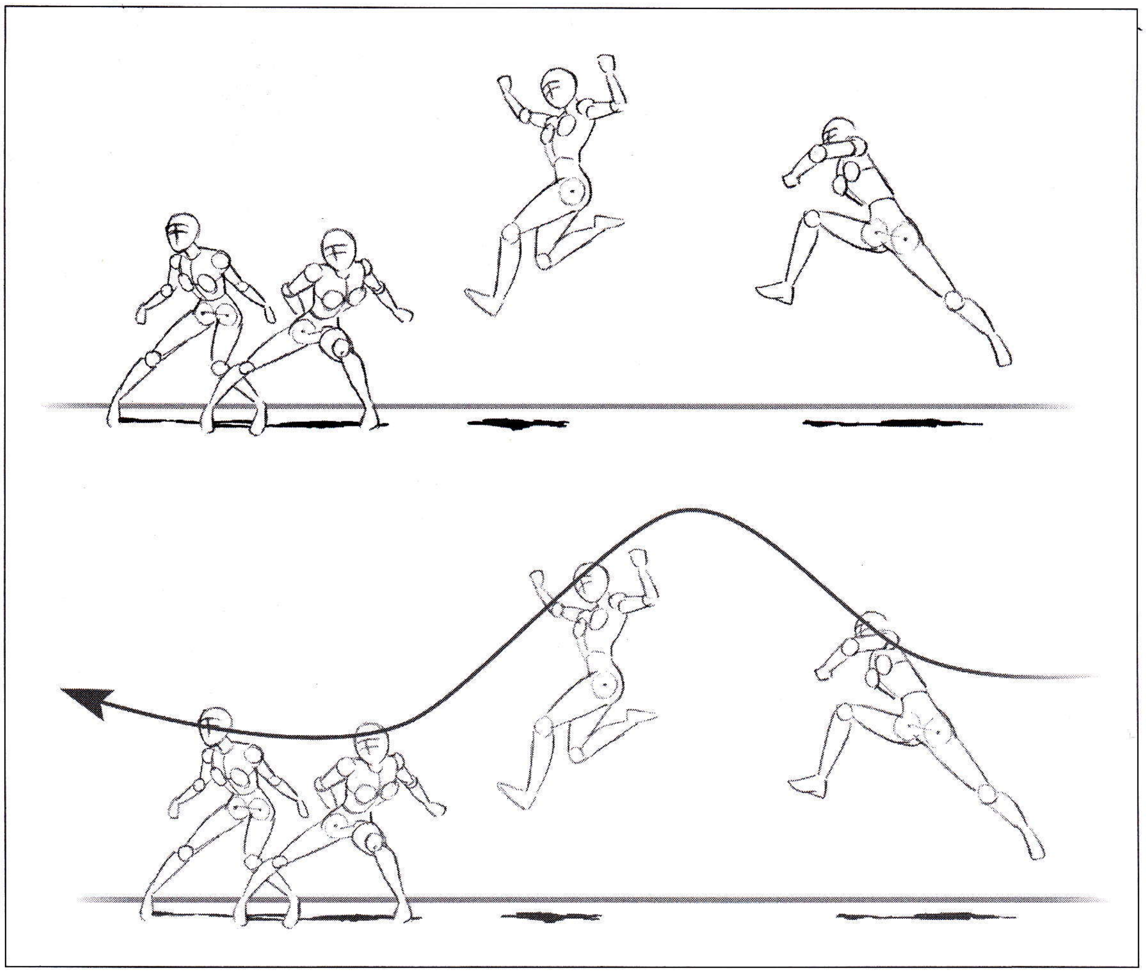


图 4-249

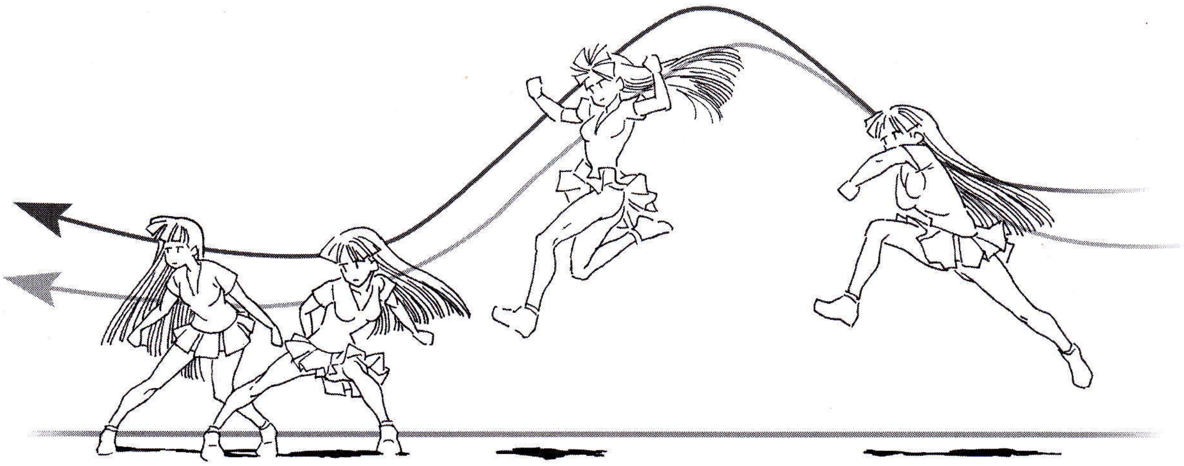


图 4-250

头发绘制实例

头发的分缕是关键，画的时候先分缕并决定好头发的走向，再补充细节。细长的线条可以不考虑在发梢对齐，而是逆向绘制，从发梢逆推到发根（图4-251和图4-252）。

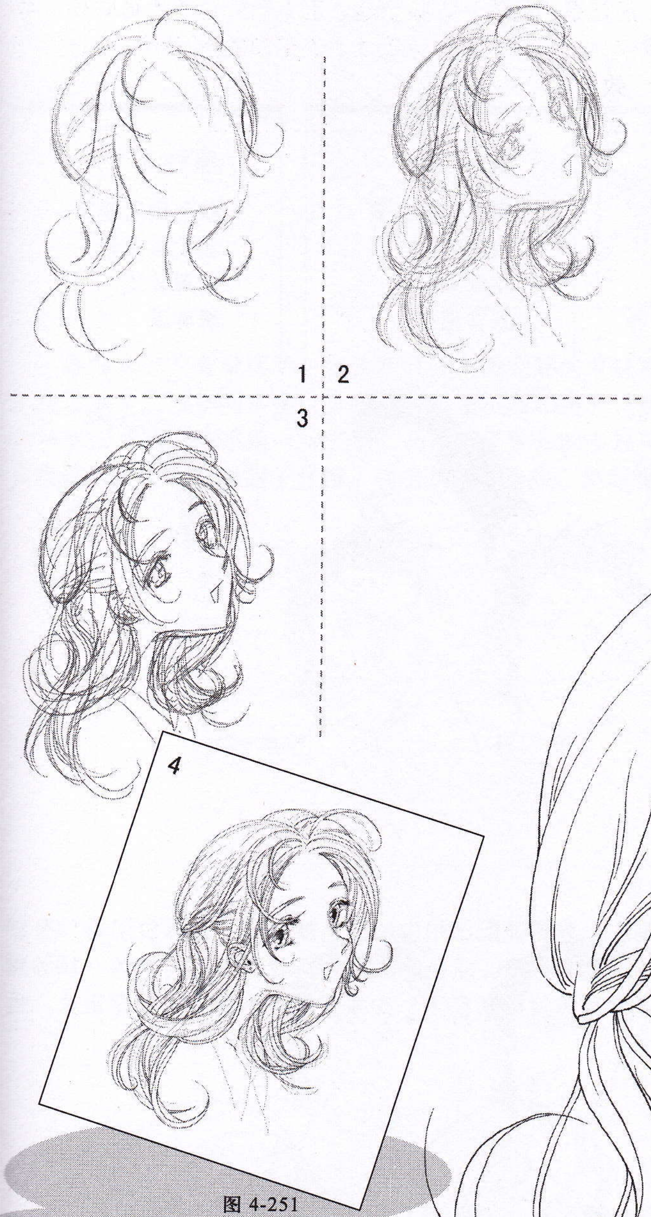


图 4-251

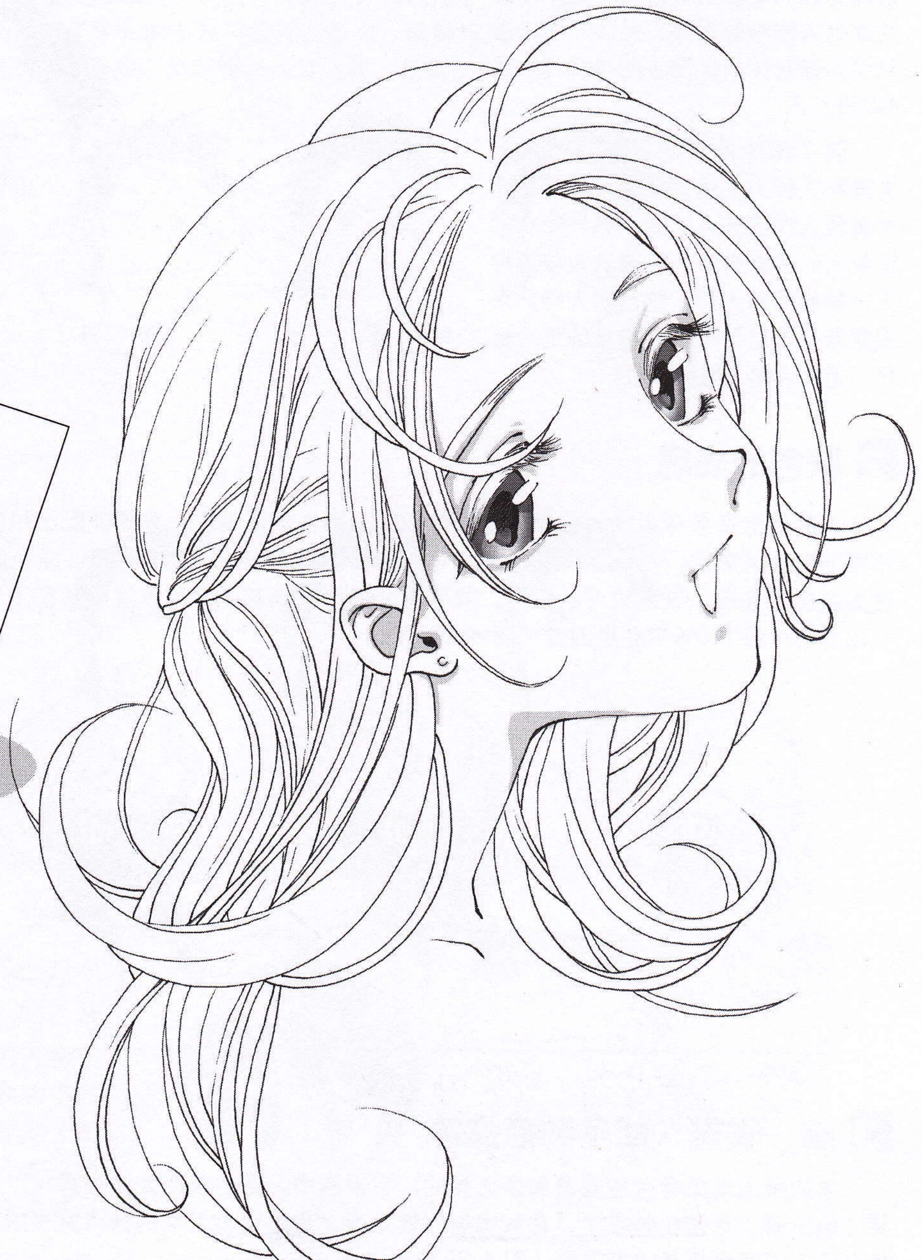


图 4-252

4.6 其他

绘制人物头部的时候，还会遇到各种各样的小问题。鉴于篇幅，就让我们在力所能及的范围内来研究一下这些问题。

1 各人种轮廓的区别

各个人种在五官甚至体格上都有很大的区别。我们将把关于体格的区别放到人体绘制部分去讨论，在这里只谈头部特征的区别（图 4-253～图 4-255）。

除了图中所画的人种，还有以大洋洲人种为主的棕种人，其特征介于黄种人和黑种人之间；另外还有印第安人、爱斯基摩人等被认为与黄种人一脉相传的人种。肤色和人种体系很复杂，不是界限五官特征的绝对标尺，但是大体上值得参考。

白种人	黄种人	黑种人
卷发居多	黑眼、黑直发	肤色黝黑健康
发色多样	肤色偏黄	头发黑而卷
深邃的轮廓	轮廓柔和	鼻翼较宽
眼睛颜色各异	五官细长	嘴唇厚

图 4-253

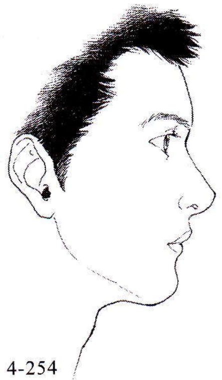


图 4-254

图 4-255

2 肤色的表现

人的肤色是多种多样的。如果是彩色画面，那当然好解决，只要调配出相应的颜色就可以了。黑白漫画只有靠不同的灰度来体现，在深深的肤色上，可以用白色光点来体现皮肤光泽。肤色略黑的人，我们通常用10%～15%黑度的灰色来表现；肤色较深的黑人，就要用30%～40%甚至更高黑度的灰色了；如果有较特殊的角色设定定位，也可以弄出一张100%实心黑的脸（图 4-256）。

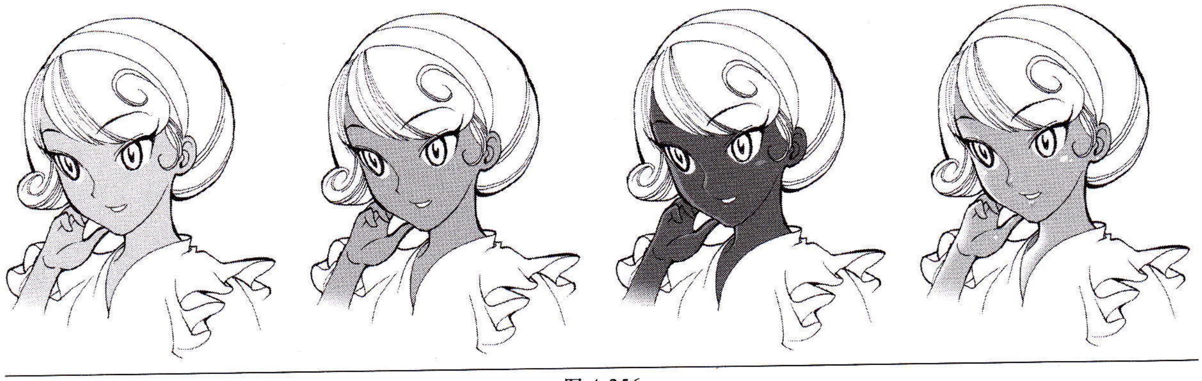


图 4-256

3 痣、雀斑、胡子和疤痕等

人的脸上难免会有些雀斑和痣之类的，在漫画中，这类东西大多被弱化，在需要突出角色外貌的时候，就有必要在脸上画上这些小特征了。痣和雀斑比较好画，用笔点出匀称的圆点就可以了。注意，画雀斑的时候点出的点要尽量圆，不然会显得雀斑很脏（图 4-257）。

图 4-257

画好伤疤就有难度了，因为疤痕并不像完好的皮肤那样规则，就算是锋利的刀割出的直线伤口，愈合之后也未必是直线，所以伤疤多多少少会显得参差不齐和斑驳（图 4-258）。人的胡子也多种多样，小伙子的帅气胡子和老大爷的山羊胡肯定不是一种气质。画短胡子使用的多是碎线甚至是点，笔触排列紧密。类似于素描的排线；长胡子更像是头发，需要对胡子分缕，确定胡子的走向，然后像画头发一样，把胡子画飘逸（图 4-259）。

图 4-258

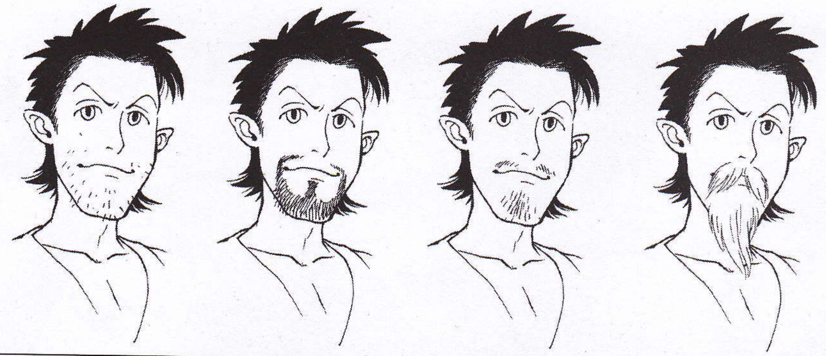


图 4-259

4 脸部左右对称的问题

花一段时间练习绘制人物的脸部后，可能就会发现这样的问题——把画好的人物正脸从中间对折，画中人物的左脸和右脸不对称，不仅不对称，而且左右差别很大（图 4-260）。这是因为人的大脑对人物左右脸的判定不同导致的，在绘制其他对称物体时也会遇到类似问题。

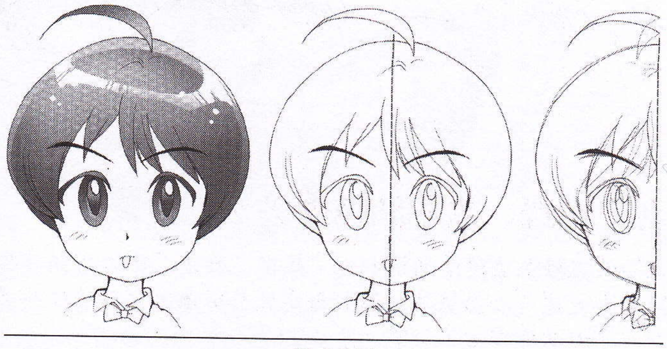


图 4-260

画一张左侧45°角侧脸，把这张画翻到背面，放在拷贝台上看，发现人物的脸变成右转之后扭曲严重，看着很不舒服，这也是同一个道理（图 4-261）。

要克服它只有靠多多练习。可以把翻过来看着别扭的脸在反面重画一边，再次翻转，审视哪里不舒服，就这样反复修正、练习，直至现象减弱、消失（图 4-262）。

图 4-261

图 4-262

5 各种风格的头部赏析

画风的不同，会导致两个人画同一张人脸时产生完全不同的气质和小特征，这可以被称为画风。想要让自己形成独有的风格，需要长时间练习。风格不是在刻意追求中形成的，而是慢慢积累形成的。想要画出让自己满意的脸部风格，就要不断地挖掘、钻研、临摹。接下来就让我们来欣赏各种不同风格的人物相貌（图4-263～图4-264）。

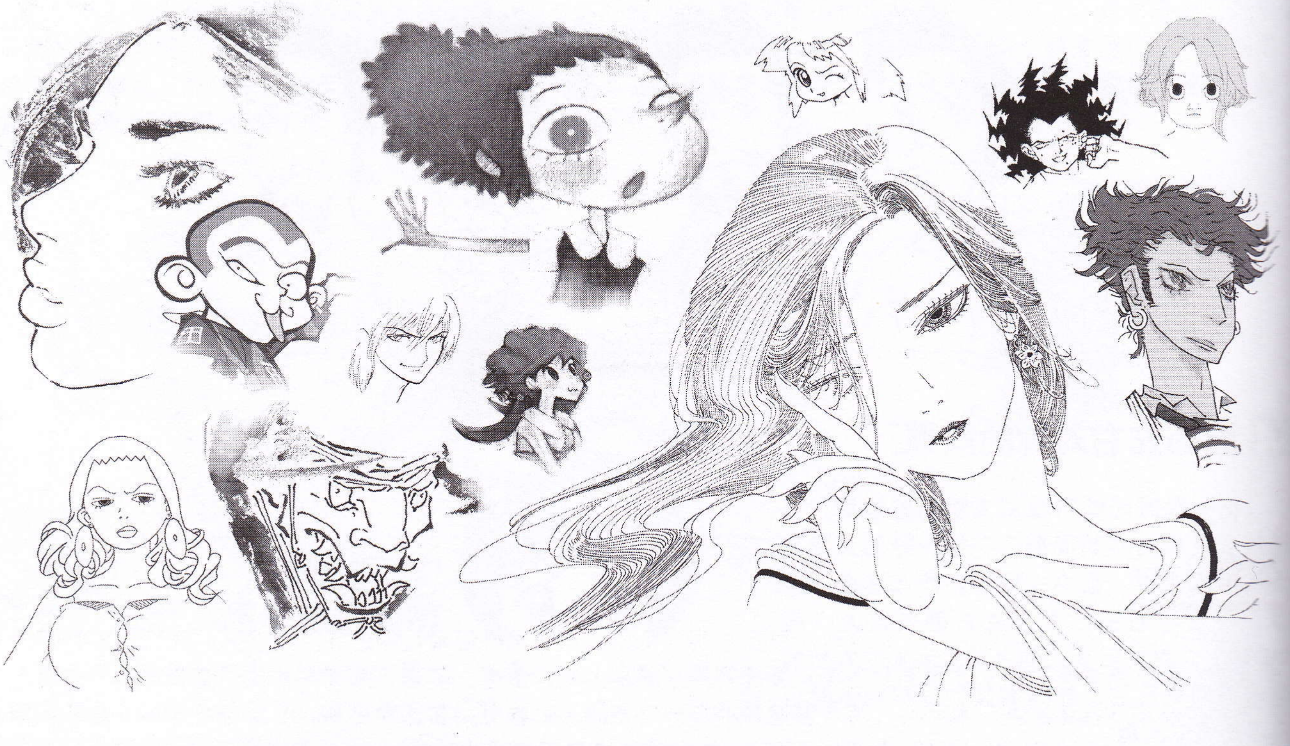


图 4-263

图 4-264

本章小结

综上所述头部、脸部五官的立体结构是很复杂的，比我们在这里已经阐述的还要复杂很多，表情、发型等的学问也远不止书本上的这些。要想提高画技，最近的捷径就是多看、多想、多画。大家不妨自己试着绘制一些脸形与五官的组合，寻找适合自己的风格，同时发掘各种组合气质的人物魅力。在这种简单的小练习中，不时会有不错的人物形象组合出现，可以将它们记录下来，留作将来编绘故事漫画的现成素材。

Chapter 05

如何画好人的身体

How to Paint Bodies of Comic Characters

主流的漫画作品多以绘制人物故事为主，很多漫画独有的表现手段也是建立在人物的动作之上，而画好人的身体是绘制故事漫画的重要条件。

5.1 人体结构、特征以及透视

1 人体骨骼和肌肉结构

要熟知身体的结构，不得不从骨骼开始说起。不过漫画绘制的过程中很少遇到需要一块块骨头去描画的情形，所以只需对骨骼粗略了解即可（图5-001）。每一张人物画都应该能够逆推为骨骼图（图 5-002）。如果没法为画里的人体找出合理的骨骼布局，那么这张人体画一定存在问题。

骨骼的基础之上是肌肉，先让我们来看看人体肌肉的分布状况（图 5-003）。第4章我们已经接触过脸部肌肉了，肌肉使人体的外轮廓呈现出一条条复杂的弧线，肌肉纤维生长的方向就是肌肉的运动方向，同时，肌肉顺着生长方向运动的时候，用力的部位就会隆起，这正是人体弧线变化的原因（图 5-004），也正是人体绘制的难点。肌肉越发达，隆起的程度越明显（图 5-005）。

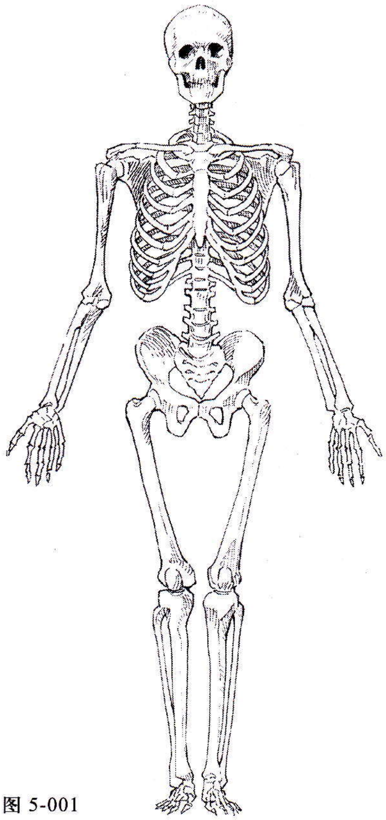


图 5-001

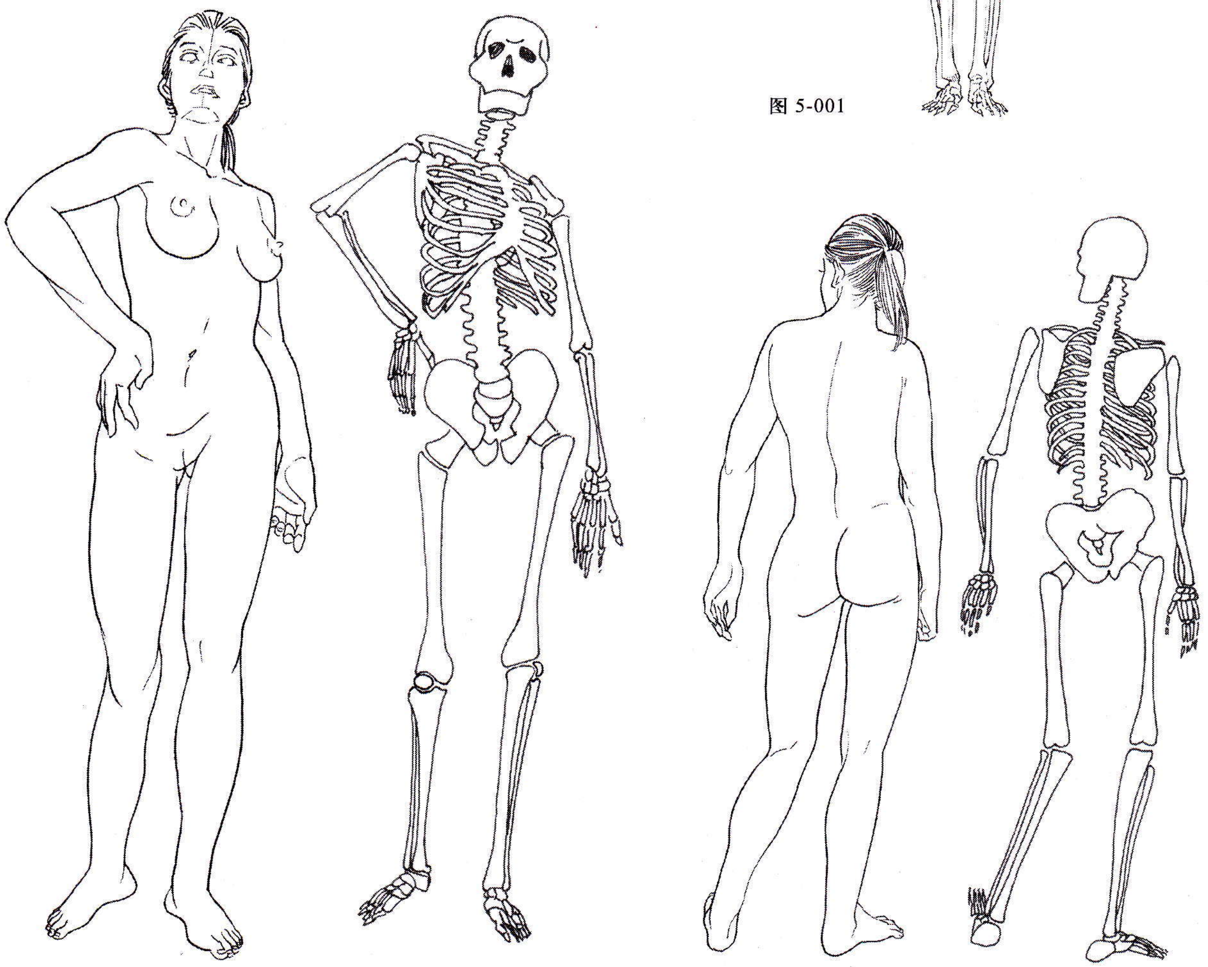


图 5-002

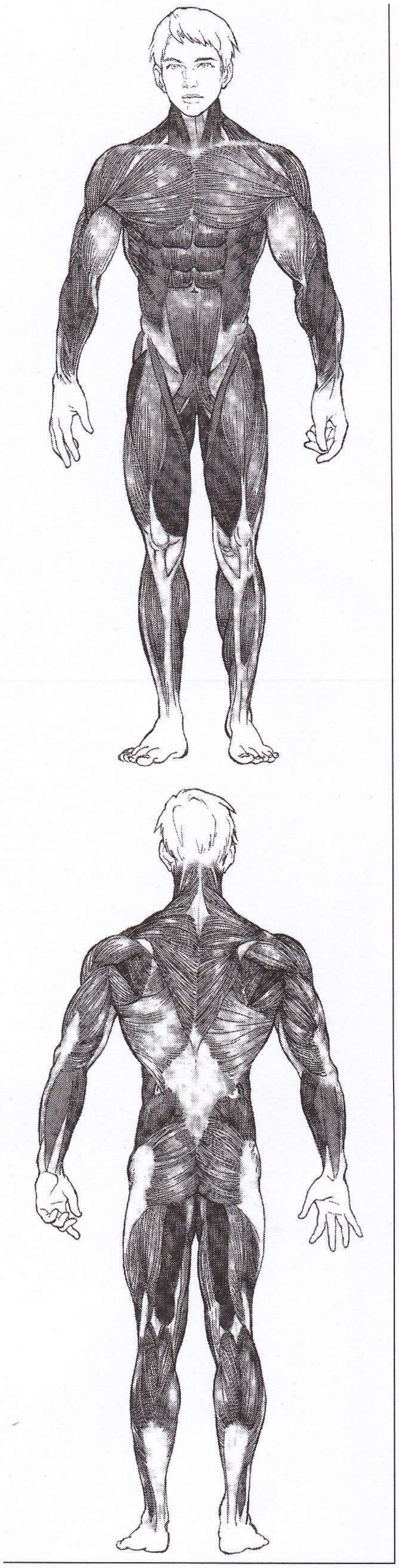


图 5-003

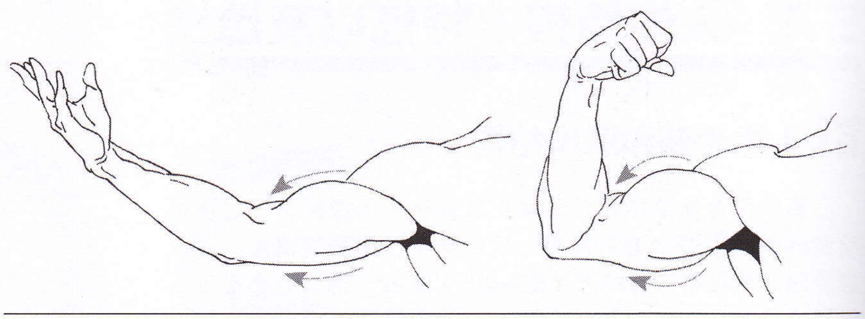


图 5-004

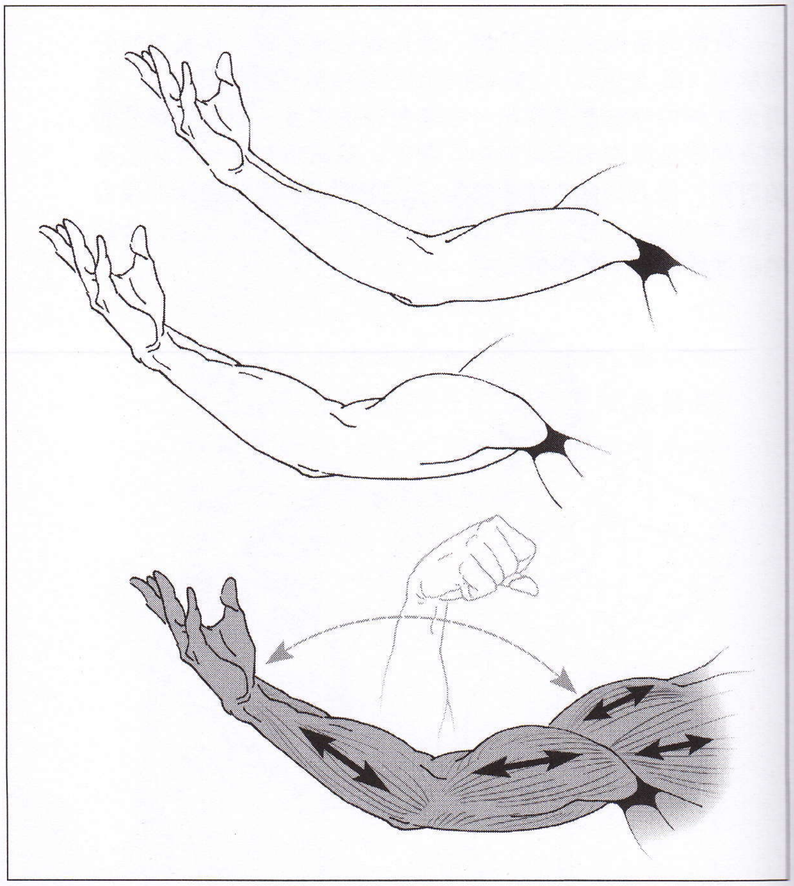


图 5-005

除了肌肉外，偶尔还遇到绘制暴起的青筋（青筋并不是软组织，而是凸起的静脉血管）。这里我们只给出血管的图示（图 5-006），至于与血管相关的深层理论就是解剖学的范畴了。

人体虽然复杂，但在比例上还是有规划可循的。正常人的身长是头高的7～7.5倍，通常称为7头身和7.5头身（图 5-007）。标准坐姿时，身高为头部的5倍（图 5-008）。

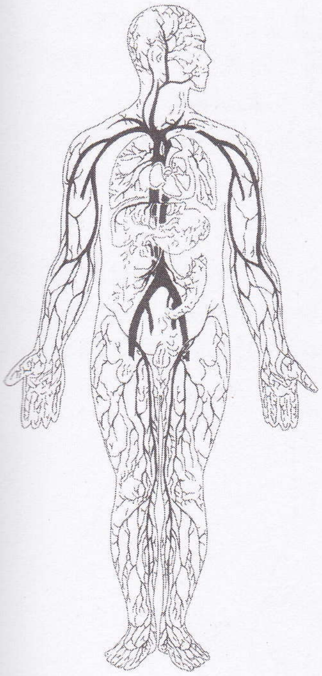


图 5-006

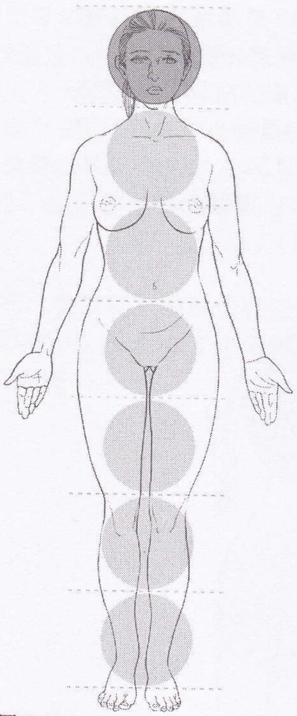


图 5-007

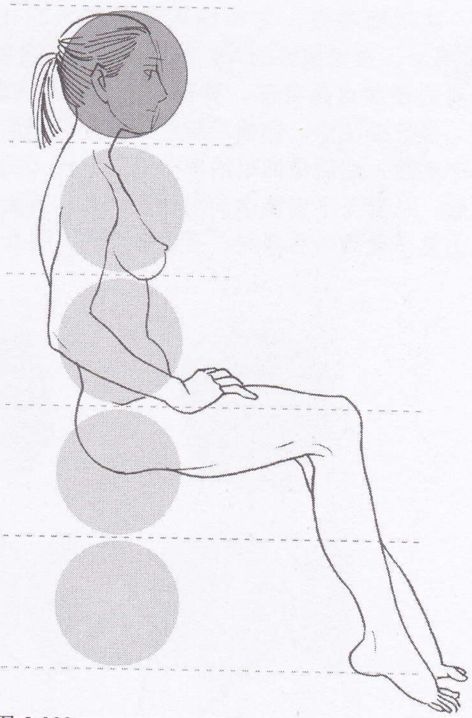


图 5-008

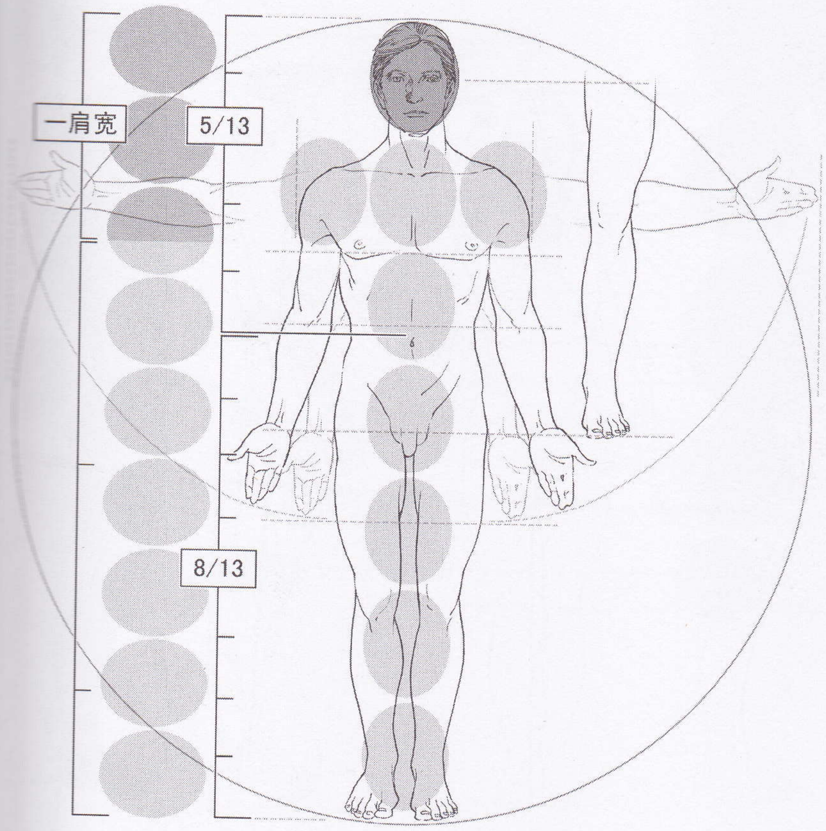


图 5-009

从正面看，以肚脐为界限，人的上半身和下半身的比例通常是5:8～6:8。人的腿长基本相当于上半身的嘴巴到胯间的长度；双臂展开后的横向长度应该和身高大致相等；身高是肩宽的3.5～4倍，肩宽也相当于2.5～3个头宽；四肢的上半段与下半段基本等长；乳头高度大约在上臂的一半处，或略微偏上；双手自然下垂，肘关节的部分应该正好是腰部从正面看最细的地方，在肚脐上方不远；手腕的位置和胯间持平；手指则下垂到大腿一半左右的位置（图5-009）。手掌的全长基本等同于脸的高度，脚的全长基本等同于头部的高度（图 5-010）。

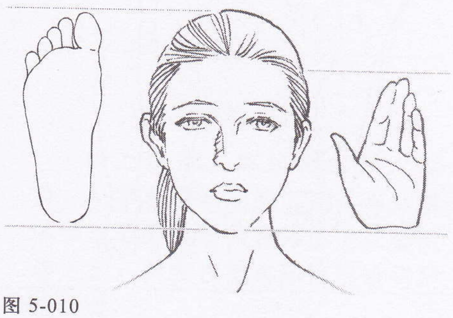


图 5-010

从侧面看去，匀称的人体厚度大约在1.2～1.5个头宽（图5-011）。身材姣好的人，胸部应该是前身的最高点（图5-012）。后身的最高点是背部、臀部和小腿；后身最凹陷的应该是后腰部位，但是要注意，侧面后腰的凹陷处与正面腰部最细处并不位于同一个高度，后腰最凹陷的部分更低一些（图 5-013）。自然下垂的上肢，从上至下会微微向前伸展，并非直上直下；腿部也是一样，从上至下微微向后倾斜，不全是直的（图 5-014）。

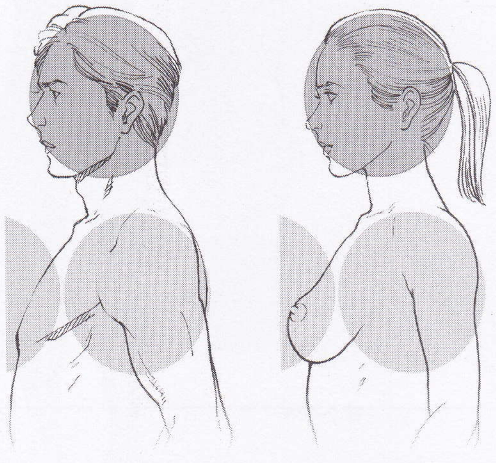


图 5-011

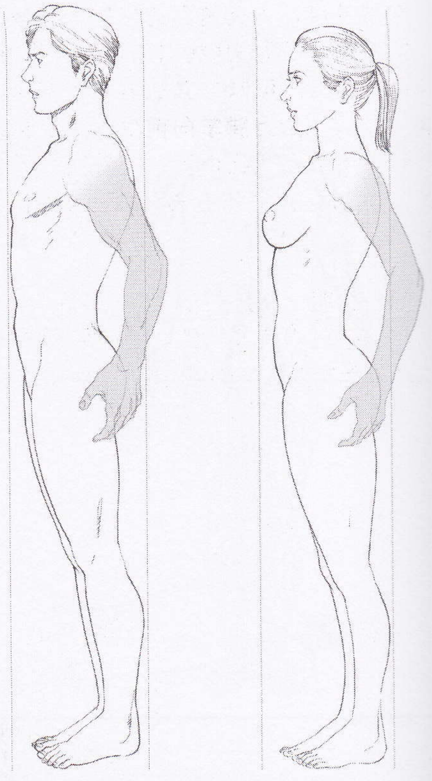


图 5-012

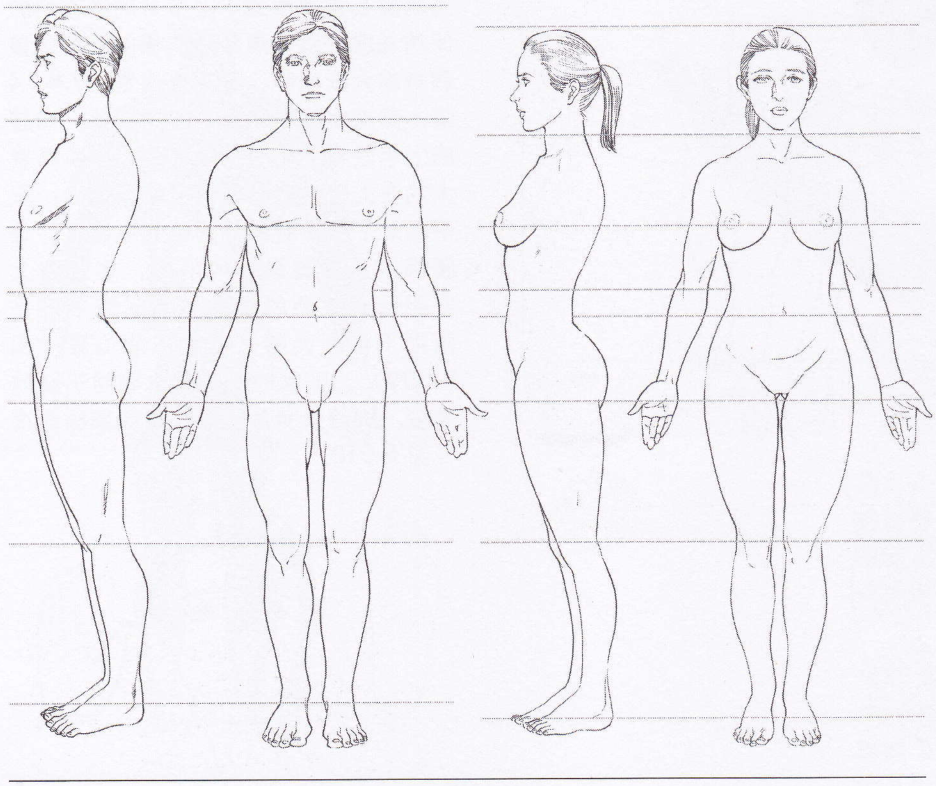


图 5-013

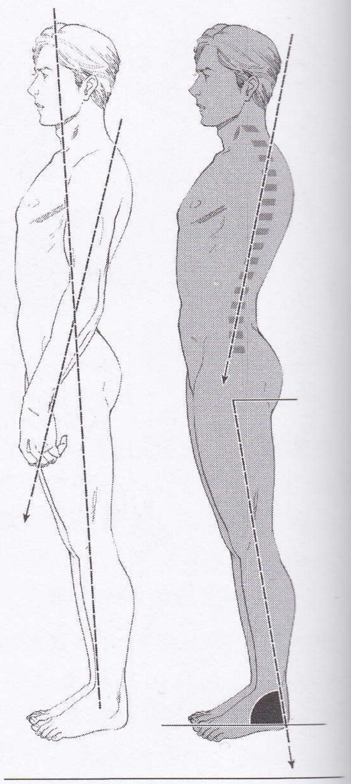


图 5-014

需要注意，人类侧面的整体有着极不明显的前倾，同样不是直上直下的，这是由脊椎的S形构造以及脚的受力原理造成的。脊椎的S形结构使上半身的重量以后倾15°角的方向压在骨盆上，大腿和小腿则以相反的15°前倾来抵消，加上脚掌向前生长，在脚踝处形成三角支架一样的结构，体重的前倾就被彻底抵消了。“前倾”听起来好像很不稳当，实际上直上直下的人体看起来更不合理，明明是笔直的，反而有种往后倒的错觉（图5-015）。

脖子的粗细和膝盖的粗细近似；脖子比上臂要粗；胸围和臀围数字近似；腰围是三围里最细的，比臀围小10～20厘米；上臂粗于小臂；大腿粗于小腿；大腿则比腰部细10～20厘米（图 5-016）。

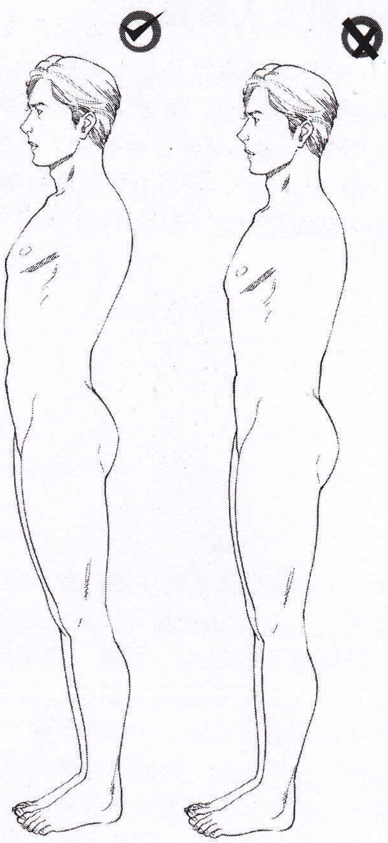


图 5-015

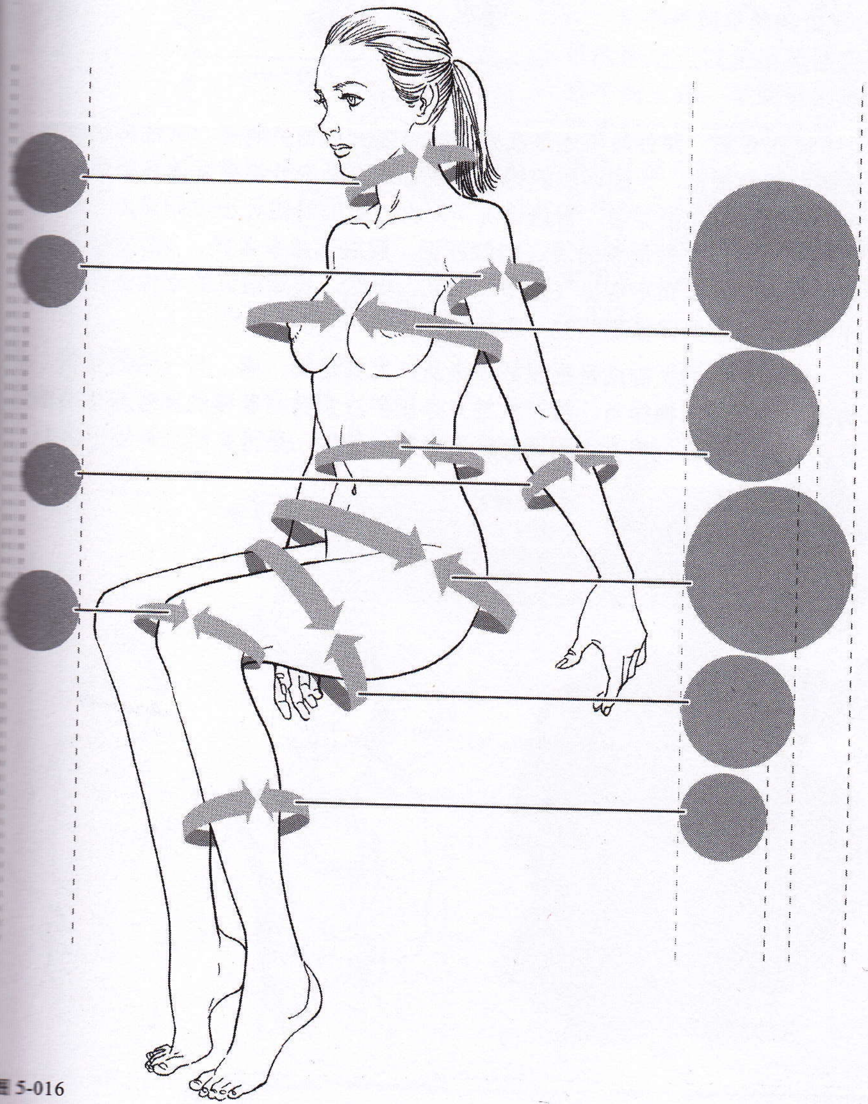


图 5-016

以上这些人体比例会因人而异，从事举重运动的运动员与从事体操运动的运动员在体型上就有天壤之别，需要根据实际情况进行酌情处理。

2 男女人体特征

男女在骨骼上没有太大的区别，除了女性骨骼整体上比男性纤细一些之外，两者只有骨盆部分的形状和大腿、膝盖的角度不太一样。女性骨盆较宽，趾骨下角也比男性角度大得多（图 5-017）。正是由于骨盆的宽度，女性大腿的股骨下端向内收的角度更大（图 5-018）。

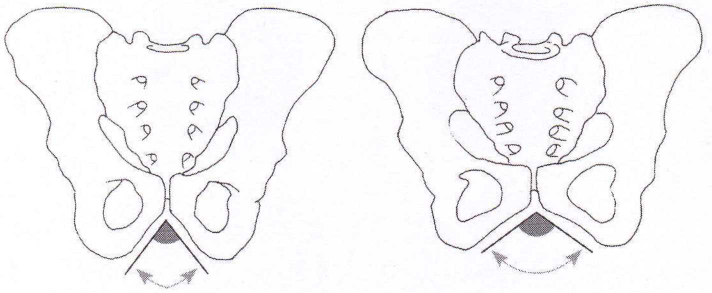


图 5-017

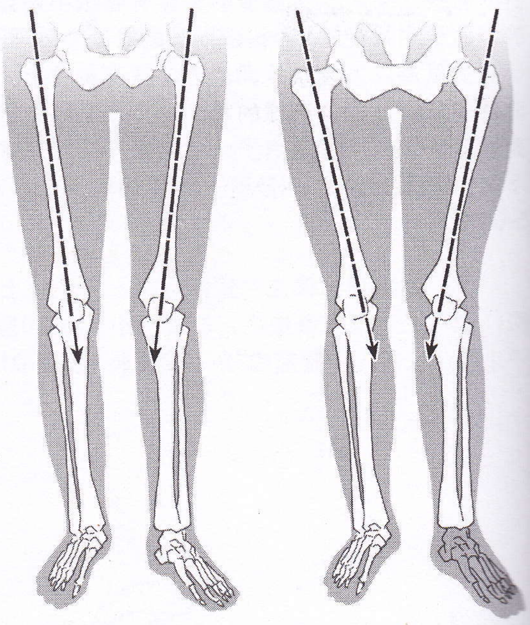


图 5-018

比起骨骼，两性特征还是在整体的外貌上区别更明显。女性胸部隆起，细腰，髋部很宽，大腿明显较粗，这些都是生活中分辨男女的重要依据。肌肉方面的差异也很显著，普遍情况下，女性肌肉的粗壮程度明显逊于男性。相较于男性，女性肩膀圆滑、四肢纤细，腰腹部线条柔美，S形曲线较大，身体各部分的棱角不突出（图 5-019）。当然，长期锻炼的女性还是有可能比不怎么锻炼的男性更结实一些（图 5-020）。

绘制男性的关键就是把握好上半身，尤其是胸、肩、背一带的结构，筋肉的凹凸需要把握得当；绘制女性角色则要注重身材整体的胖瘦与细节曲线是否协调。另外，男女之间还有汗毛密度、长短，是否有胡须等细微区别。

① 肩部棱角突出	⑤ 胸部隆起
② 大腿没有过多脂肪	⑥ 细腰
③ 肌肉明显	⑦ 臀部和大腿有较多脂肪
④ 肩部圆滑	

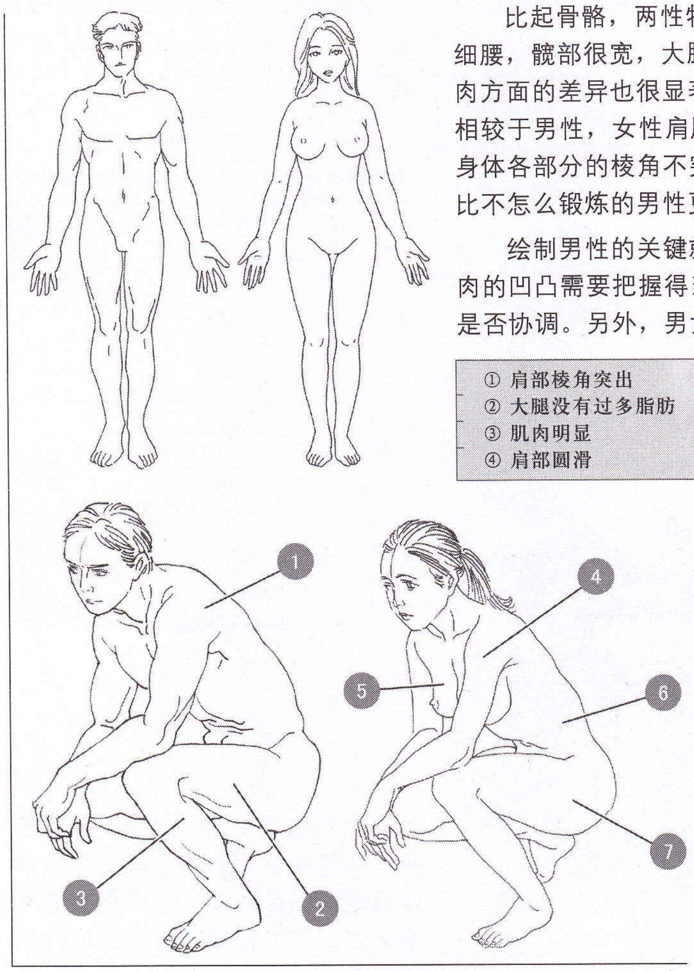


图 5-019

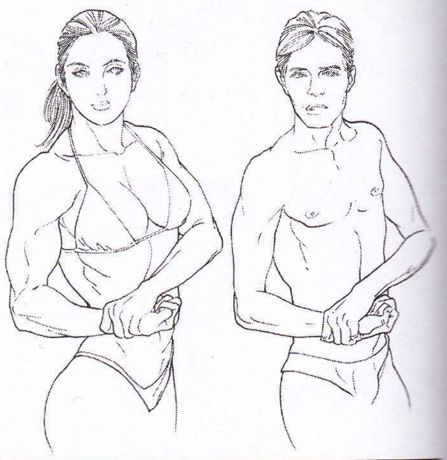


图 5-020

SUPER BIBLE OF CARTOONISTS 超级漫画家圣经

3 人体的透视

人体是一个复杂的、由成百上千个几何形组合而成的立体结构。篇幅所限，这里只能粗略地对人体结构做了解。想要绘制更加逼真、生动的人体，就要靠日积月累的观察与练习。

在绘画过程中，我们常以简笔画一样的线条取代骨骼、肌肉，为人物的造型打底。与画头部一样，画任何东西都要一步步由大入小，为透视寻求参照物（图 5-021）。

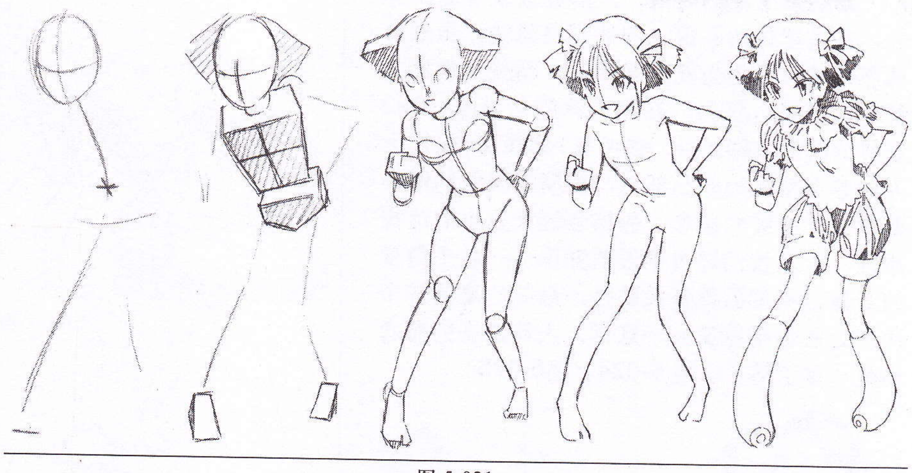


图 5-021

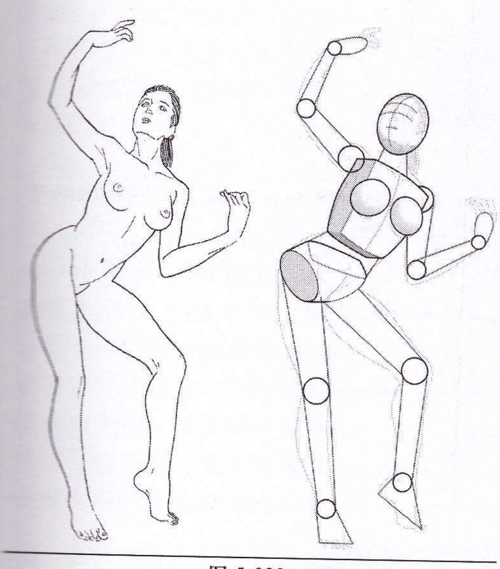


图 5-022

头部是简单的鸡蛋形；上半身就像倒置的梯形或者倒三角；女性的胸部可以用半球体表现；腰部是直筒；臀部较复杂，正面看是个倒三角，背面看则是两个半球体；脖子、上肢与下肢都可以使用柱体和锥体来替代；肩、手肘、膝盖、脚踝等灵活关节可以用球体简单替代；脚部是三角体（图 5-022）。以上这些基本的图形构成了人体架构。今后不论所绘人物体型如何，或者穿上了花枝招展的衣服，一张人物画都要让读者能看出人体的基本架构，骨骼和肌肉的架构在夸张的动作和装饰下没有走形，才算得上优秀（图 5-023）。

图 5-023

当初画头部的时候，大家应该就有深刻体会，几近球体的头部，四处都是弧线，虽然身体不是球体，但也充斥着弧线，而且透视比头部复杂很多。首先，在将人体简化为图5-022这样的图形堆砌之后，参考第108页图5-013上人体各个角度的凹凸部位，把简笔画里的图形都附加上弧线的概念，再结合近大远小的透视原理，以及我们过去学过的知识——各个角度的身体结构都要具备关联性，肩膀的高度转个角度之后也不能变——这样，人体透视的概念也就一目了然了（图 5-024、图5-025）。

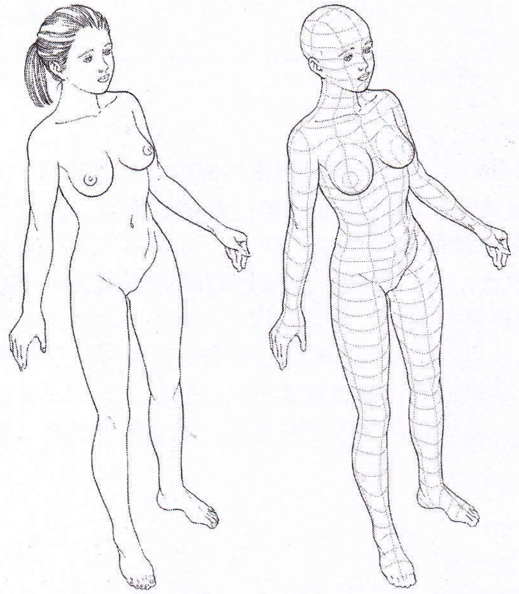


图 5-024

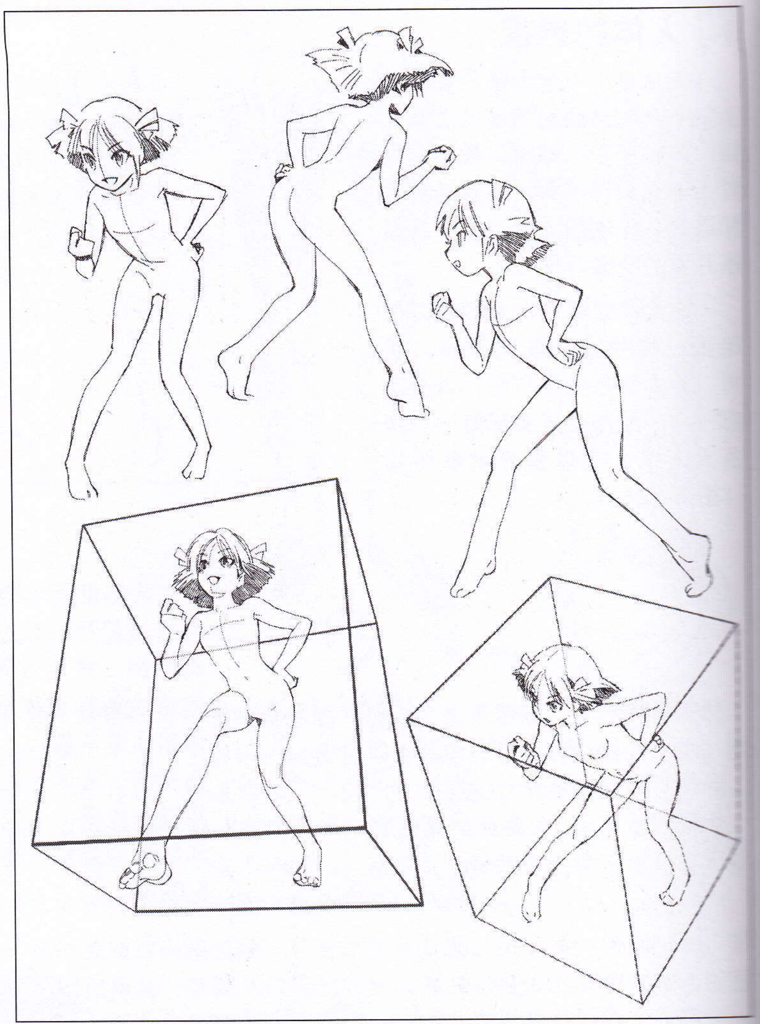


图 5-025

下面欣赏几张人体几何分解图（图5-026～图5-033）。

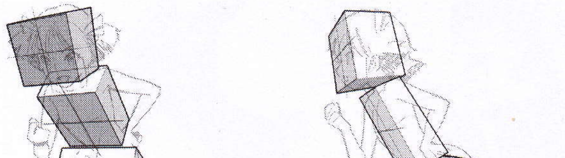


图 5-026

图 5-027

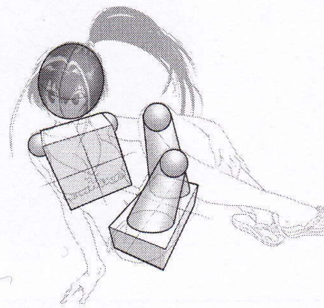


图 5-028

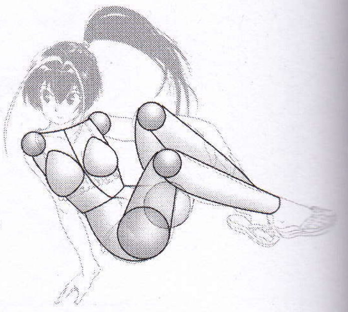


图 5-029

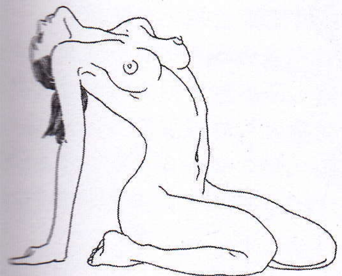


图 5-030

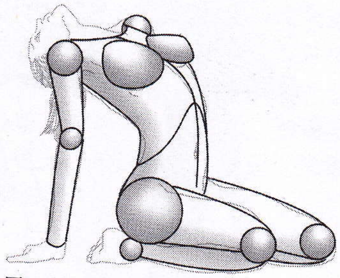


图 5-031

图 5-032

图 5-033

4 不同体型的体现

人的体形各异，生活方式也会严重影响体形。在为一部作品设计角色外形的时候，面容和体形是第一个要考虑的要素。

● 胖瘦

一个体重几百斤的人和一个骨瘦如柴的人，其骨骼的视觉差距不大（图 5-034）。虽然存在诸如运动员骨骼较粗壮、肥胖者骨骼微微变形、骨关节不健康等细碎的差异，但是对漫画的绘制影响并不大。

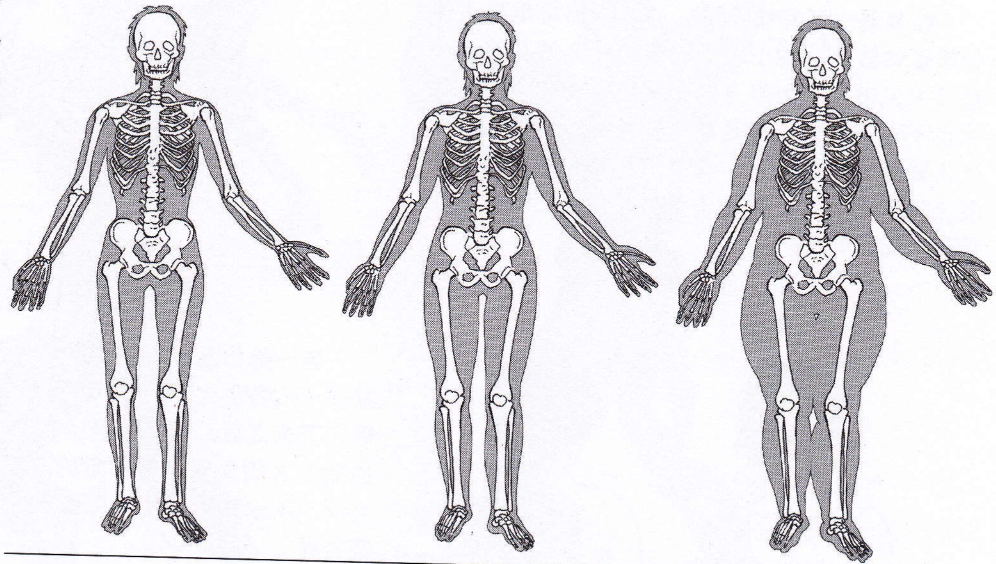


图 5-034

把肥胖者的下巴下方、胸部靠近腋下的地方、上臂内外侧、腰、臀、大腿内外侧等部位画粗一些，很容易就能把胖人画得传神（图 5-035）。除了上述部位外，胖人其他部位的肉也都会鼓出来，但是关节部位却不会胖得特别明显，关节瘦、中间肥，于是在胖人身上就形成了始于关节止于另一关节的夸张圆弧（图 5-036）。

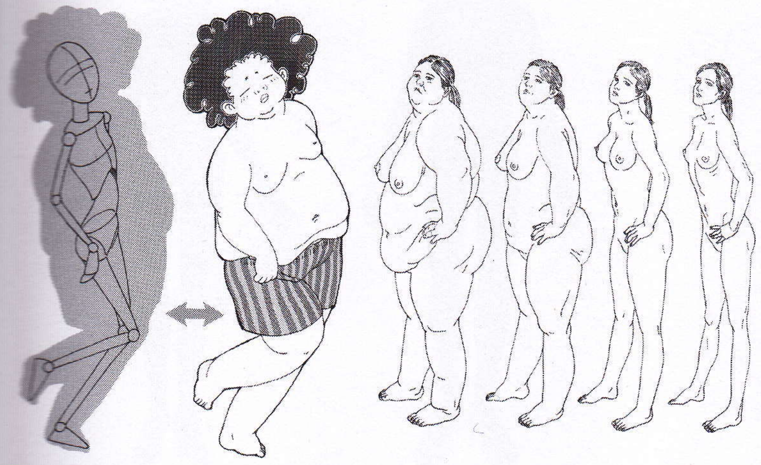


图 5-035

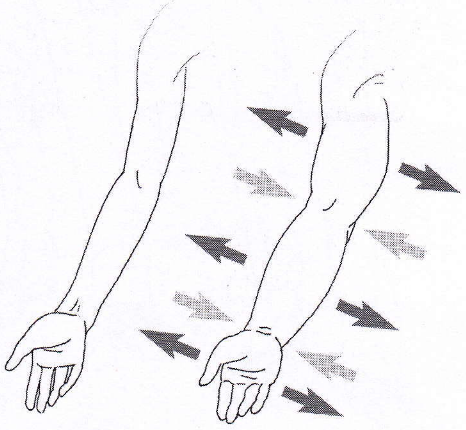


图 5-036

画瘦人的要诀是让骨骼之外的所有部分都均匀地细弱下来。如果是肌肉比较健壮的人，肌肉的棱角、轮廓就会更明显；没什么肌肉的人，看起来就会像一副骨架（图 5-037）。另外需要注意，长期遭受饥饿的人虽然周身骨瘦如柴，腹部却不会瘪下去，而是凸起，这是由于营养不良而造成的腹水（图 5-038）。

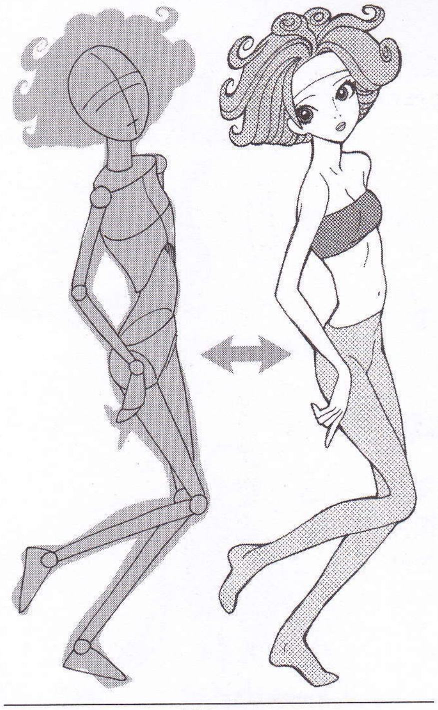


图 5-037

图 5-038

● 高矮

绘制高个子和矮个子，并不是简单地把人体骨架整体放大、缩小。不论高矮，人的头部大小都没太大出入；上半身的长度略有变化，但是变化也不大；腿的长度是高矮的关键，所以才会有“人高腿长”的说法；高个子和矮个子在身体宽度上出入不明显，矮个子显得“敦实”就是这个原因（图 5-039）。

图 5-039

当一部作品当中有大量角色登场的时候，角色的身高差别就是个人特色之一。当163厘米、174厘米、188厘米这些数字确定下来之后，要怎么确认它们之间的差距落在纸面上是合理的呢？人的头部有着固定的高度范围，大致上是20～30厘米之间，所以身高相差十几厘米的角色，只要互相差半个头就比较合理了（图 5-040）。

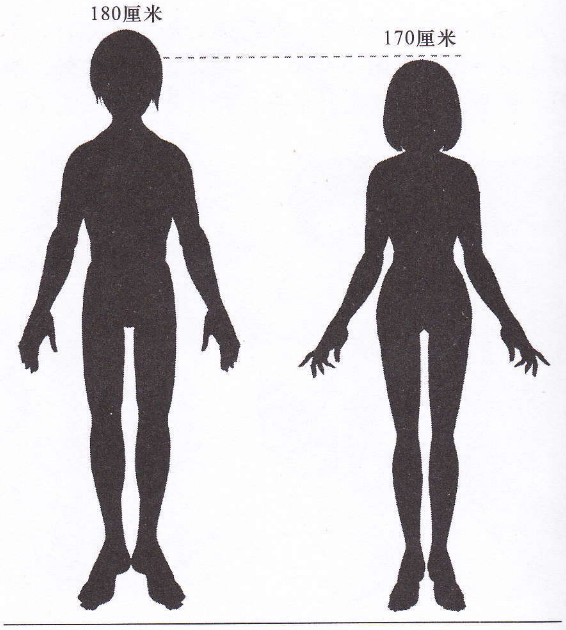


图 5-040

SUPER BIBLE超级漫画家圣经OF CARTOONISTS

● 肌肉发达与否

人类身体上的全部肌肉有600块之多。对于所有初步接触绘画的人来说，画出一个肌肉人都是个不小的难题。其实大家不用对那600多块肌肉都进行了解，只要注意少数一些肌肉群就可以了。脖子上的胸锁乳突肌、斜方肌；胸腹上的胸大肌、前锯肌、腹直肌；腰臀上的腹外斜肌、臀大肌；大臂上的三角肌、肱二头肌、肱三头肌；小臂上的肱桡肌、屈肌肌群；大腿的股外肌、股内肌、股直肌、股薄肌；小腿的腓肠肌、胫骨前肌；后背的阔背肌，以及脖颈上延伸过来的斜方肌，还有手臂上延伸过来的三角肌。只要把以上这些肌肉画出大致轮廓，相信你笔下的人物已经显得很健硕了（图 5-041、图5-042）。

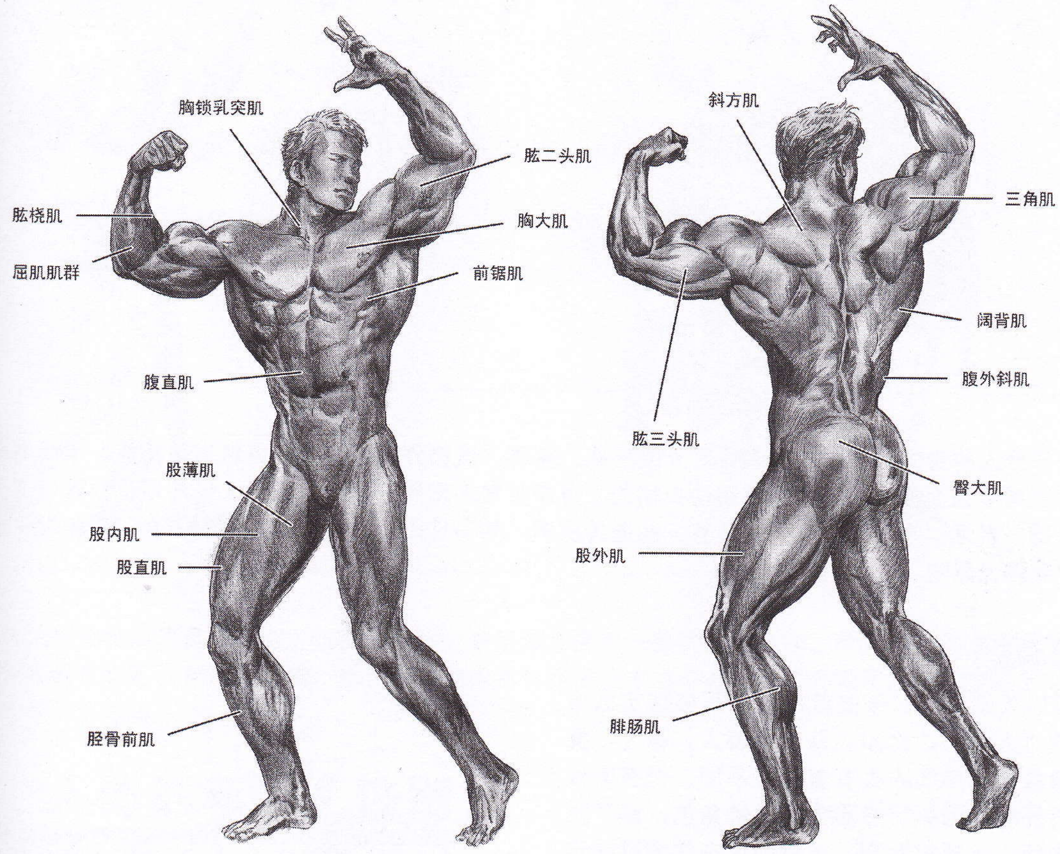


图 5-041

图 5-042

● 其他体形

孕妇的体型较一般女性更圆润一些，腹部随妊娠时间而逐渐变大（图 5-043、图5-044）。妊娠时间越久，胎儿越大，对孕妇的脊柱压力也越大，会让孕妇的站姿、坐姿和行走姿势与常人不一样。

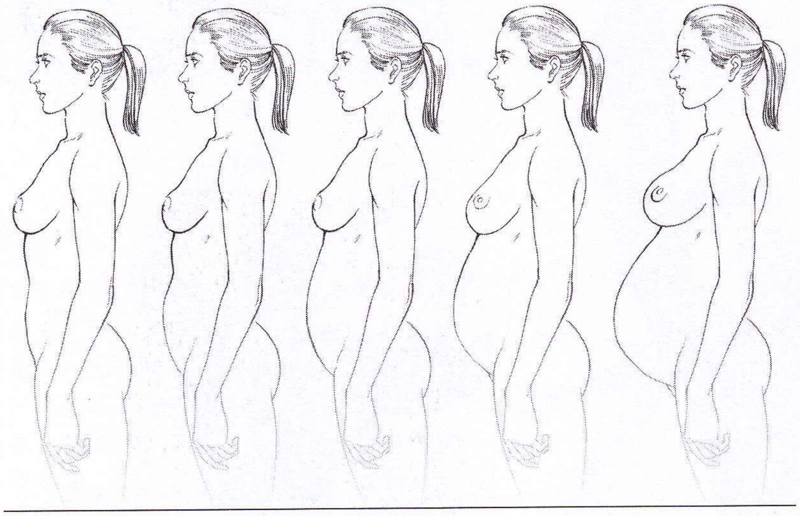


图 5-043

图 5-044

还有一部分人的身体上存在着先天或后天的疾病、障碍，这部分人群有着各自特定的特征。下半身截瘫的人，下肢会因为肌肉萎缩而格外细瘦，能够运动自如的上身却与常人无异；失去双臂的人经常用脚料理日常生活，所以脚上肌肉分明、灵活、没有赘肉。另外还有一些遗传疾病，如马凡氏综合症、软骨发育不全、着色性干皮病等，会对人的外貌有较大影响。

● 魔幻体形

漫画可以天马行空，于是就出现了很多现实当中不会出现的“人物”，比如人马族、兽人、树人、魔怪。这些角色的体形和人类有着明显不同，很多时候与动植物的外貌更相似。想要创造这种角色，除了熟练绘制人体外，还要对动物、植物的形态结构有一定的了解。

花草树木种类繁多，因为形态上差异很大，所以很难在人体和植物之间找到外形上的共同点，创造带有植物特征的角色，也多是在角色身体的局部上下工夫（图 5-045）。

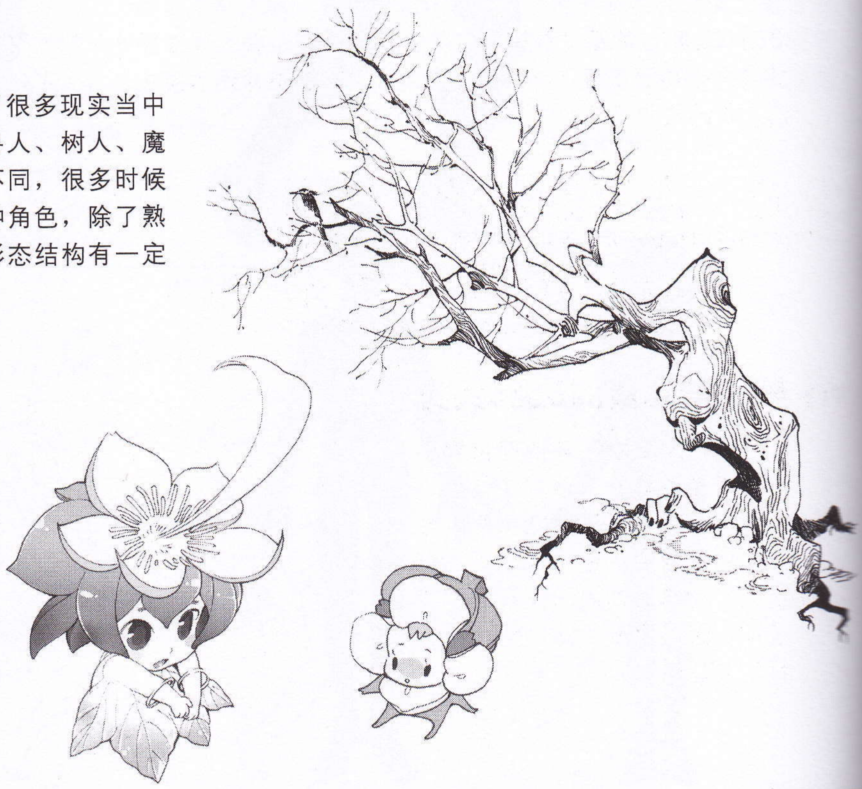


图 5-045

无脊椎动物占动物种类的95%以上，从单细胞生物到软体动物，再到昆虫等，形态千奇百怪，上天入地无处不在。将这些多姿多彩的生物局部和人体结合起来，可以彻底地自由发挥（图 5-046）。

很多脊椎动物和人类之间都有近似的地方，大多数爬虫类、鸟类和哺乳类动物在骨骼上也有一些一致性，成为可以挖掘创意的部分（图 5-047）。

图 5-046

图 5-047

动物画法和植物画法是两门与人体画法并列，甚至难度更胜一筹的深奥学问。单单是人体画法用整本书也说不完，更何况是种类以百万计的动植物，所以动植物的具体画法在本书中就不详尽介绍了，只在今后的环境画法章节中介绍基本的绘制思路。

5.2 人体的年龄、性别以及漫画的夸张

1 婴儿与儿童的3至4头身

大脑袋、大眼睛，其他部位都小小的，这就是婴幼儿最基本的体貌。把毛发画少一点，再适当地把手脚画短一些，自然就会很像小孩子。之前也提到过，幼年时期的人类在性别特征上区别不大，最能体现性别特征的只有发型（图 5-048）。

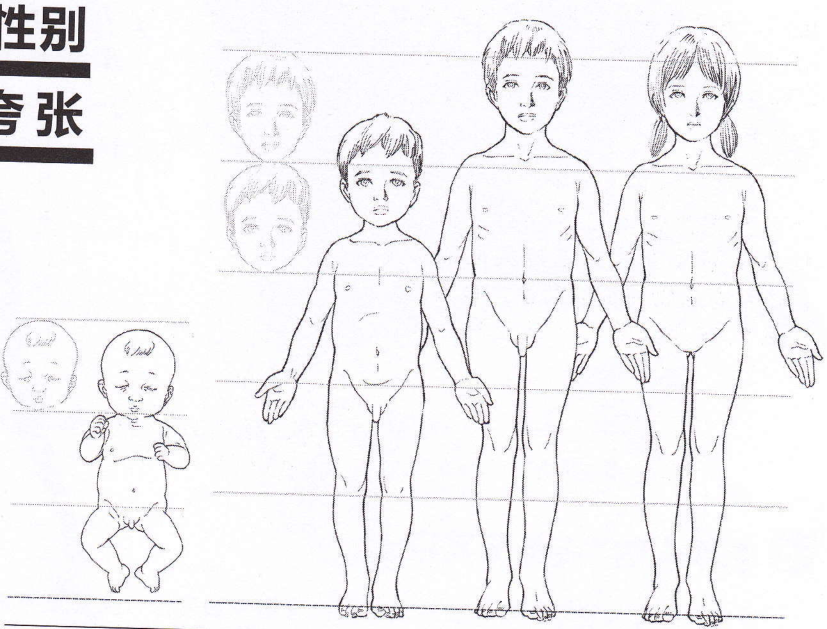


图 5-048

2 年轻男女的5至7头身

让角色看起来年轻的要诀和绘制儿童有些相似，把眼睛画大一些，额头高一些，头部整体稍大一些，鼻子和下巴小一些，脸部不要那么细长，自然就显得年轻了。至于身体部分，青少年的骨骼发育还不完全，性别特征也没有到最明显的时期。肩膀不要画得太宽，脖子、手脚的肌肉不要过于粗壮，女性的胸、腰、臀比例不要太“波澜壮阔”。只要注意以上几点，角色肯定会显得年轻（图 5-049），想让角色老一些的时候可以反其道而行之。

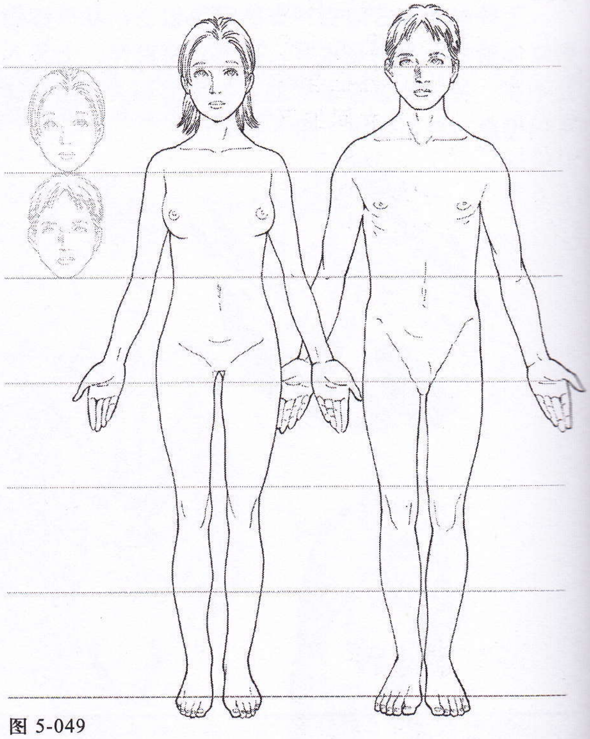


图 5-049

3 成人和中年人的7头身及其以上

想要把角色画得比较像成年人，最简单的办法就是按照现实中的人体比例来画。首先，头部就不能画得太大，头身比例7.5以上的绝对会很像成人，其次就是要保证肩宽，把脖子和四肢画得长一些、粗一些，也会体现出成年人的特征。健康的成年男性多少要有些肌肉，不会像少年那么细弱；女性的胸、腰、臀曲线则比少女时期明显得多（图 5-050）。

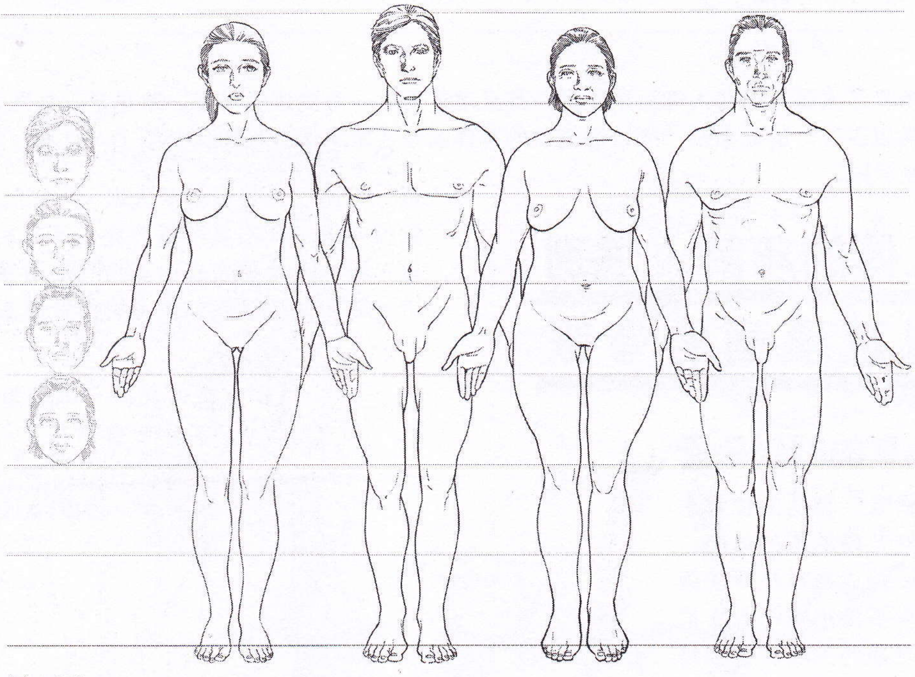


图 5-050

4 老年人的7头身及其以上

老年人体形与壮年人有这么几点区别：骨骼弯曲变形，关节直不起来；肌肉退化，脂肪增多；皮肤、肌肉、妇女的乳房等器官下垂。绘制身体轮廓时，要多一些凹凸不平，把骨骼的凸起、肌肉和身上的褶皱画得更清晰、

深刻一些，这样很容易能让观看者觉得角色上年纪了。老人的第二性征会有弱化的倾向，男女间的区别逐渐模糊，女性驼背的现象也比男性重一些（图5-051、图5-052）。

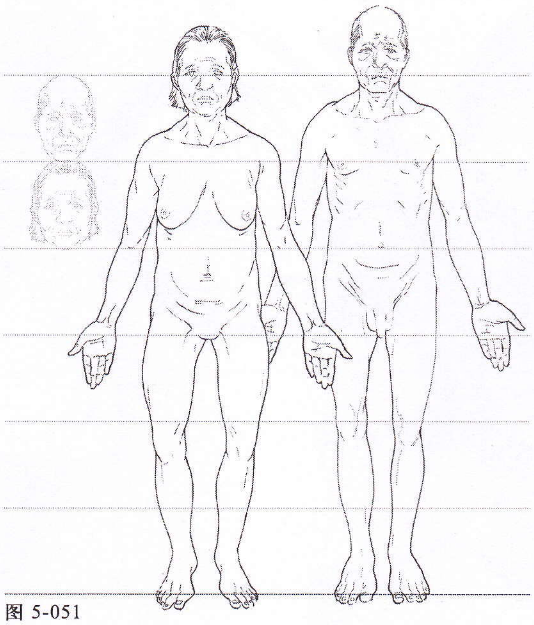


图 5-051

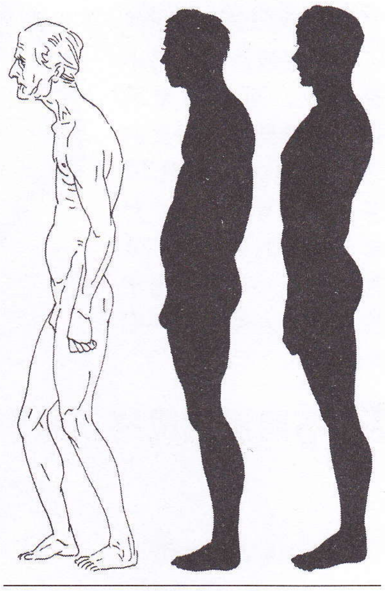


图 5-052

5 漫画的夸张

● 夸张的8、9头身

为了让角色修长、秀美，漫画中也常采用9头身这种现实中极其罕见的比例。

需要澄清的一点是：现实中有传言说9头身是完美的身材比例，这个传言中所说的9头并不是说9个头高，而是9个脸部高度，也就是忽视了发际线到头顶的那段距离，这种传言中的“9脸身”换算成头高的话，正好是7.5头身左右。在现实中，7～8头身是正常成年人最理想的头身比例（图5-053）。

图 5-053

● Q版

Q版不像婴儿的头身比例那样有固定标准，可以自由变幻（图5-054）。

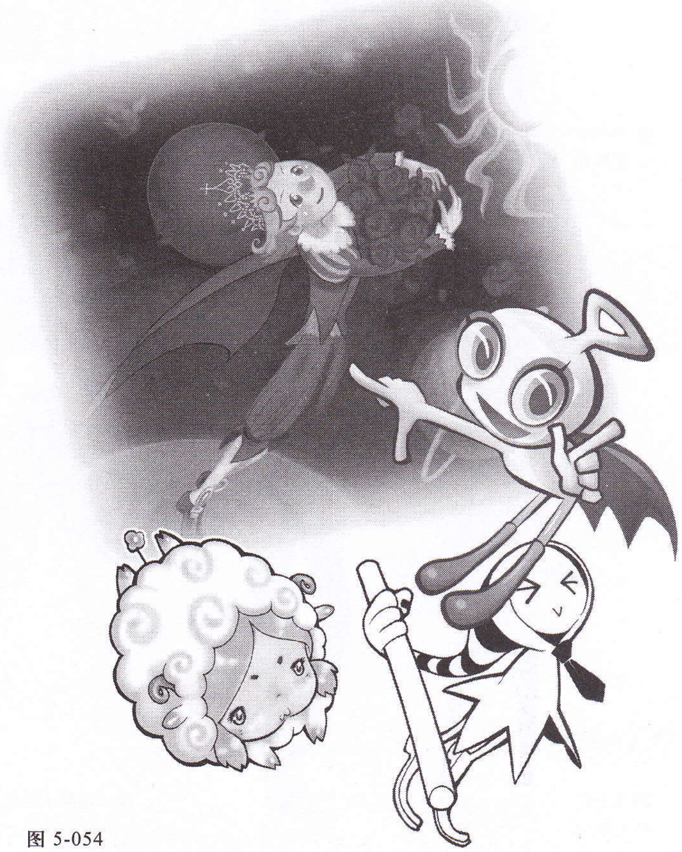


图 5-054

● 其他极致夸张

有些漫画的风格不受拘束，可以随意发挥，以得到自己想要的艺术效果。这时候12头身都是有可能的，对身体局部的夸张也十分常见，不一定要拘泥于现实中的人体比例（图5-055）。

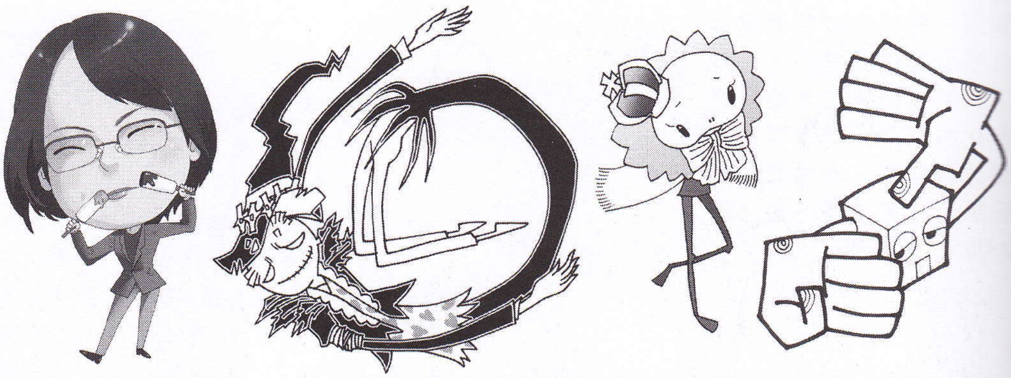


图 5-055

6 不同漫画风格下的同一人物造型对比

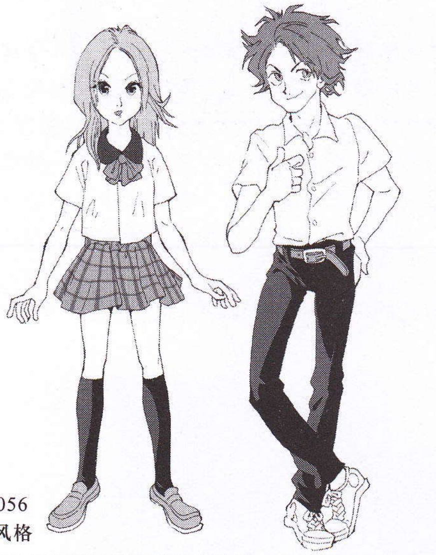


图 5-056
少男风格

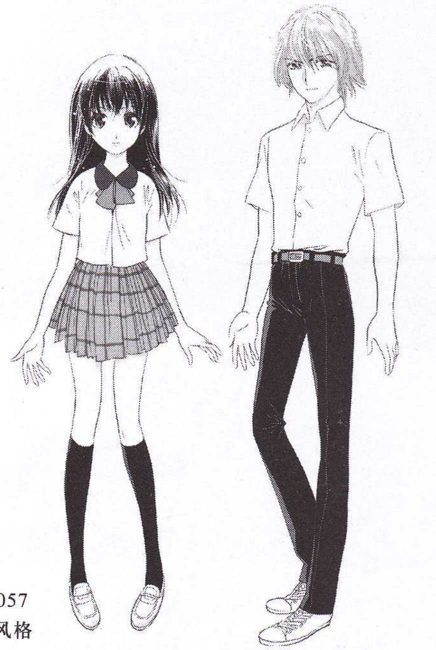


图 5-057
少女风格

图 5-058 写实风格

图5-059 艺术化风格

图5-060 Q版风格

图 5-061 成人漫画风格

下面欣赏更多不同风格的造型（图5-062～图5-081）。

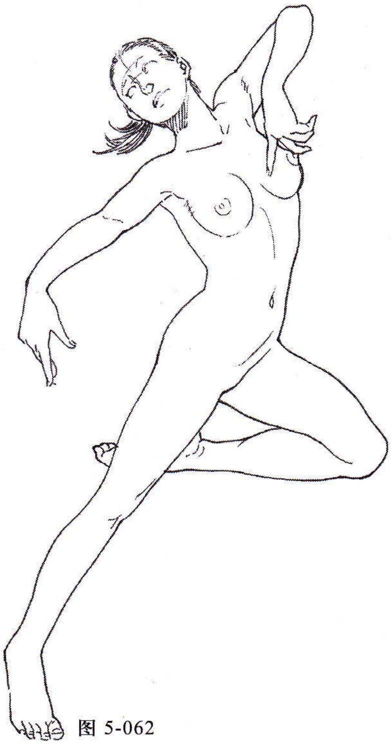


图 5-062

图 5-064

图 5-063

图 5-065

图 5-066

图 5-067

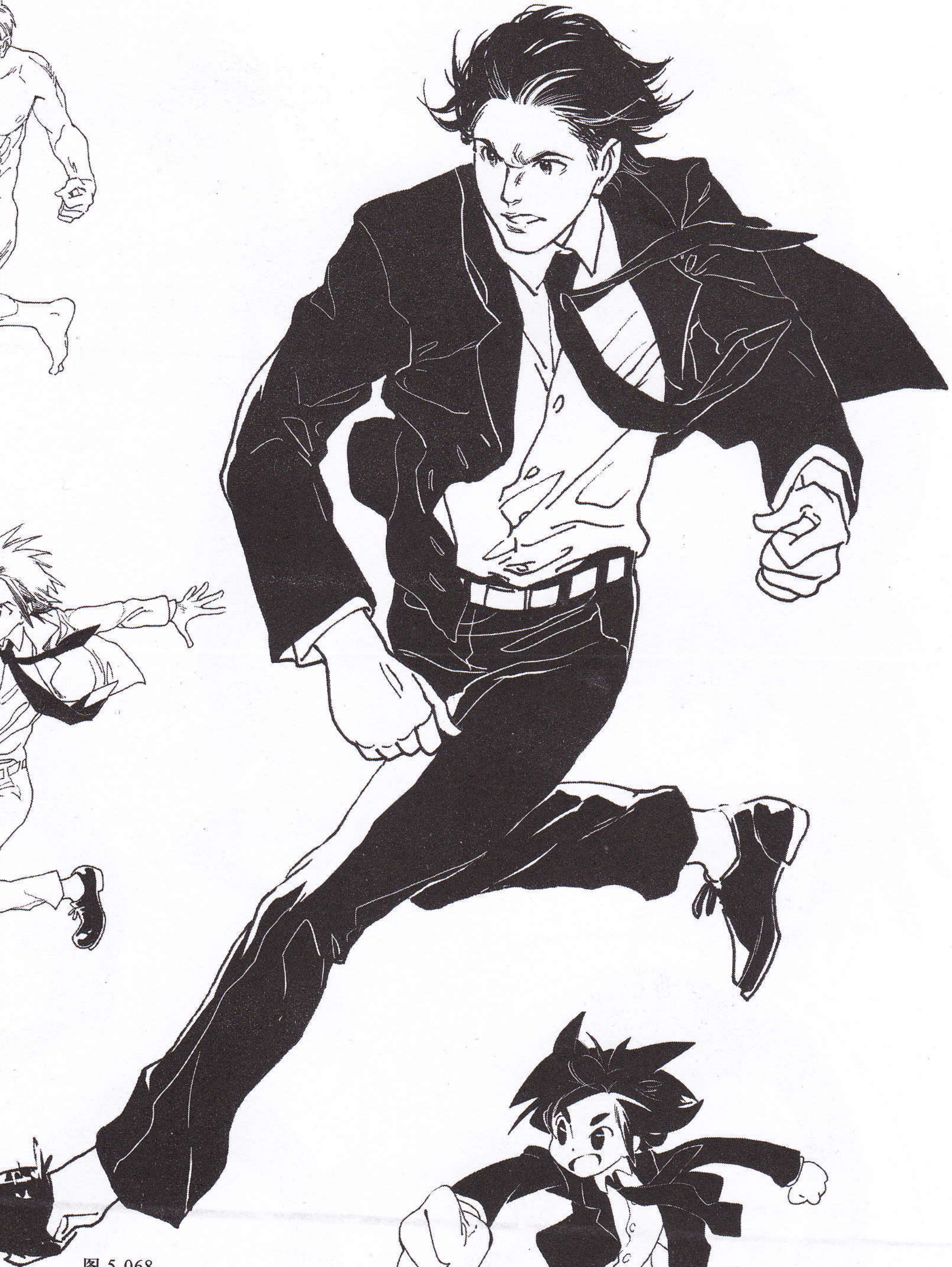


图 5-068

图 5-069

Face

图 5-070

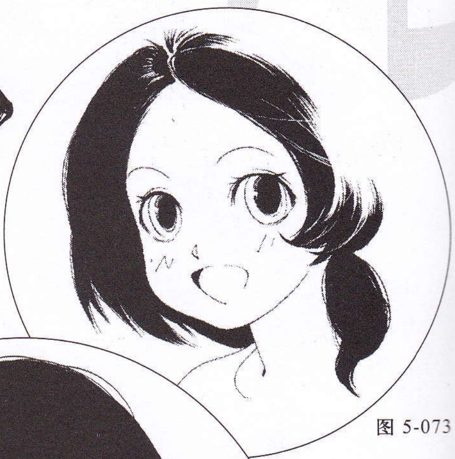


图 5-073

图 5-071

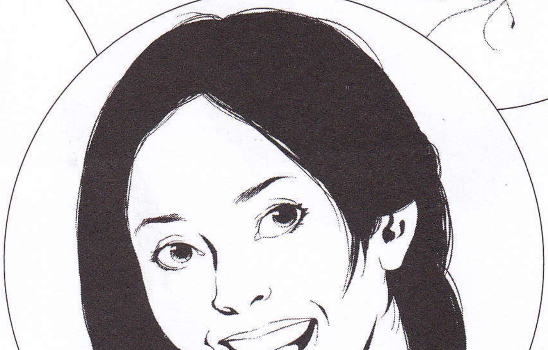


图 5-072

图 5-074

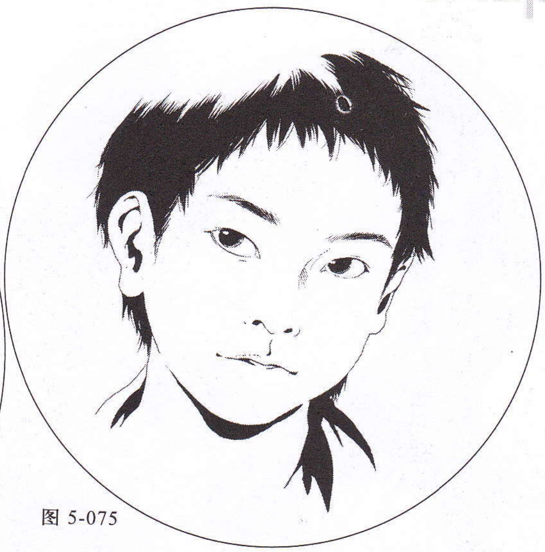


图 5-075

图 5-076

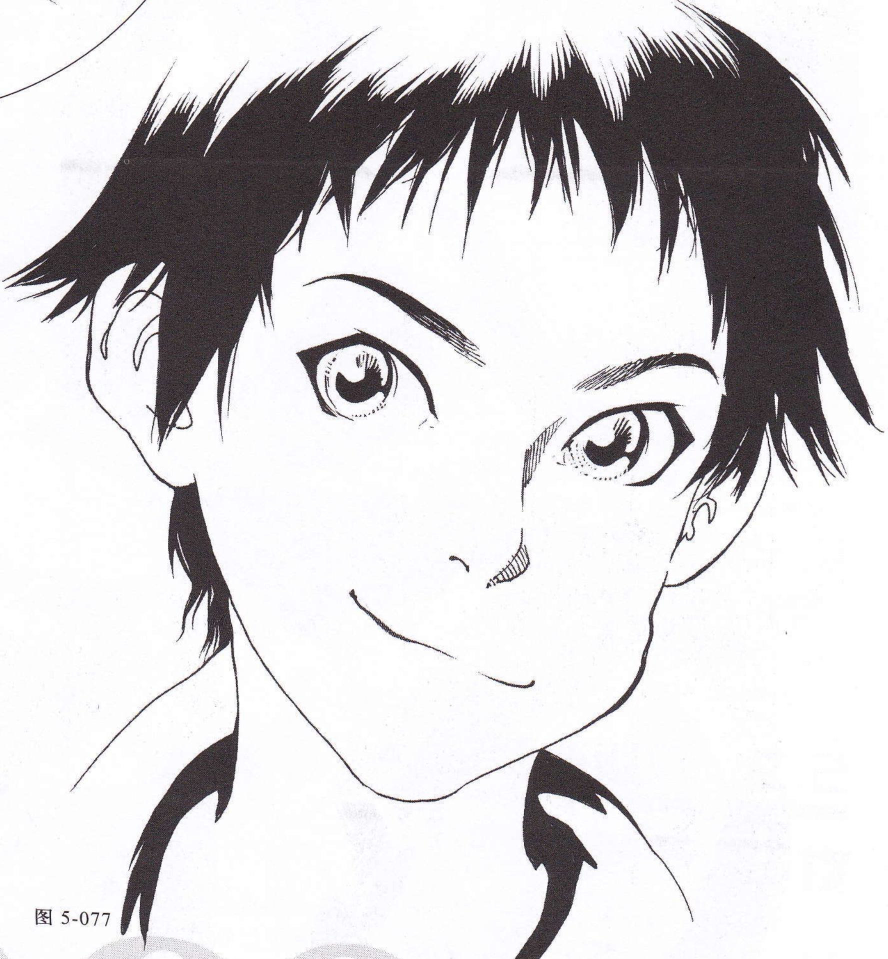


图 5-077

Face

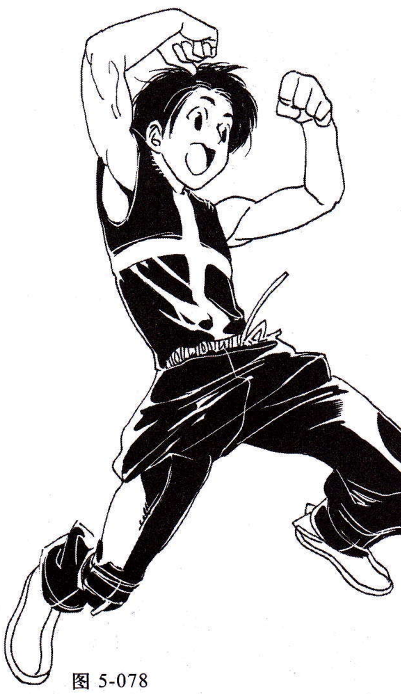


图 5-078

图 5-079

图 5-080

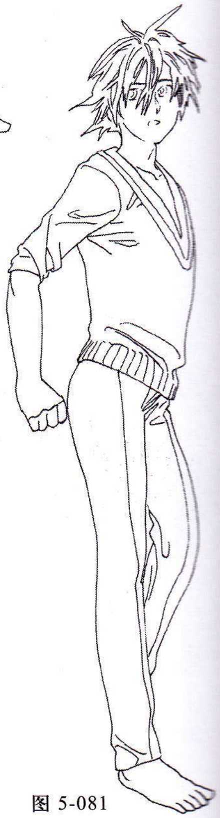


图 5-081

5.3 Q版的画法

1 Q版人物的夸张方式

Q版的Q是英文cute（可爱）的谐音，指人物可爱化的版本，但是这一称谓未必相对于正常版，Q版是可以独立存在的。Q版大多是大头小身子的造型，2头身、3头身、4头身都能算是Q版，更大的头身比例其实也可以算，只要角色的样貌足够可爱、搞笑。绘制Q版的原理和画小孩子相似，可以按照画小孩子的要诀进行绘制，但是Q版也存在很多其他的夸张方式，只要是幽默可爱的，任何夸张方式都是可行的（图 5-082）。

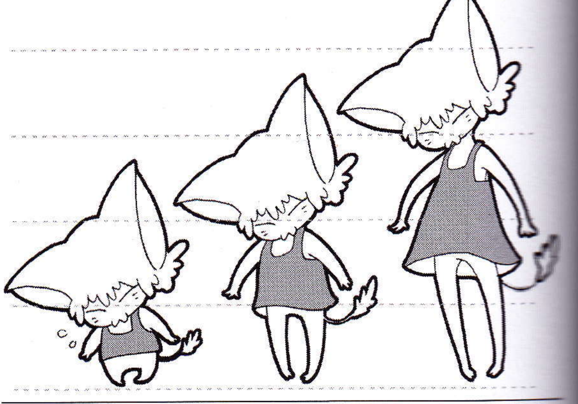


图 5-082

2 Q版人物的作用

Q版看起来很可爱，有助于缓解情绪，画好Q版对活跃故事氛围是很有裨益的。当故事很紧张的时候，放入几个Q版可以调节氛围，替读者减压。Q版还可以独立于一部作品，成为作品的外传（图 5-083）。不过要懂得控制Q版的使用节奏，例如一部严肃作品当中Q版过多会让它的严肃氛围大打折扣；而一部恶搞漫画中Q版太少也会显得不尽人意 。

Q版有很大的市场价值，一个角色的8头身形象制成钥匙扣不太美观，做成抱枕就更是难以想象，但是Q版却能达到这些目的。可以说，Q版造型的商品是动漫周边商品不可或缺的组成部分（图 5-084）。

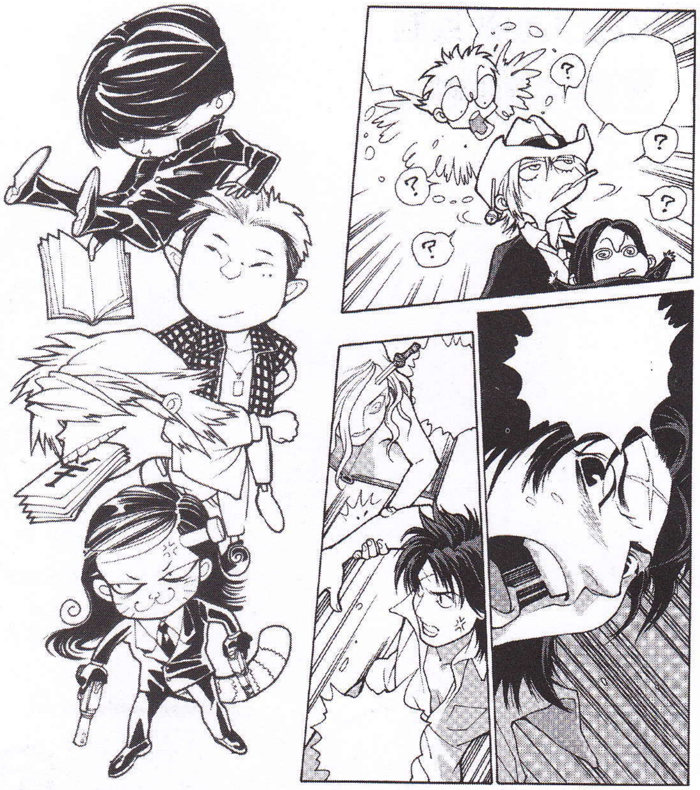


图 5-083

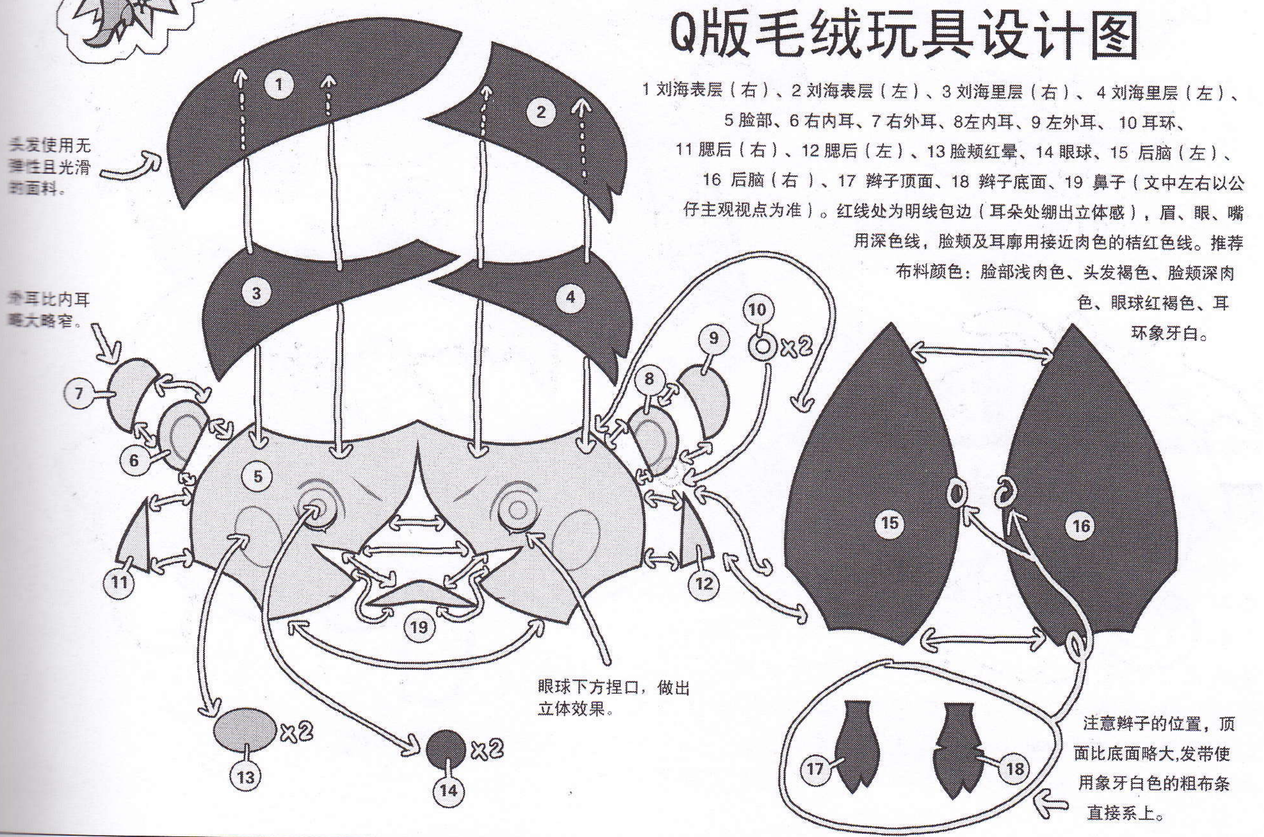


图 5-084

3 Q版人物的绘制

● Q版二头身绘制

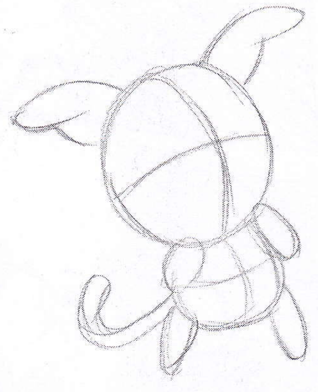


图 5-085

图 5-086

图 5-087

图 5-088

图 5-089

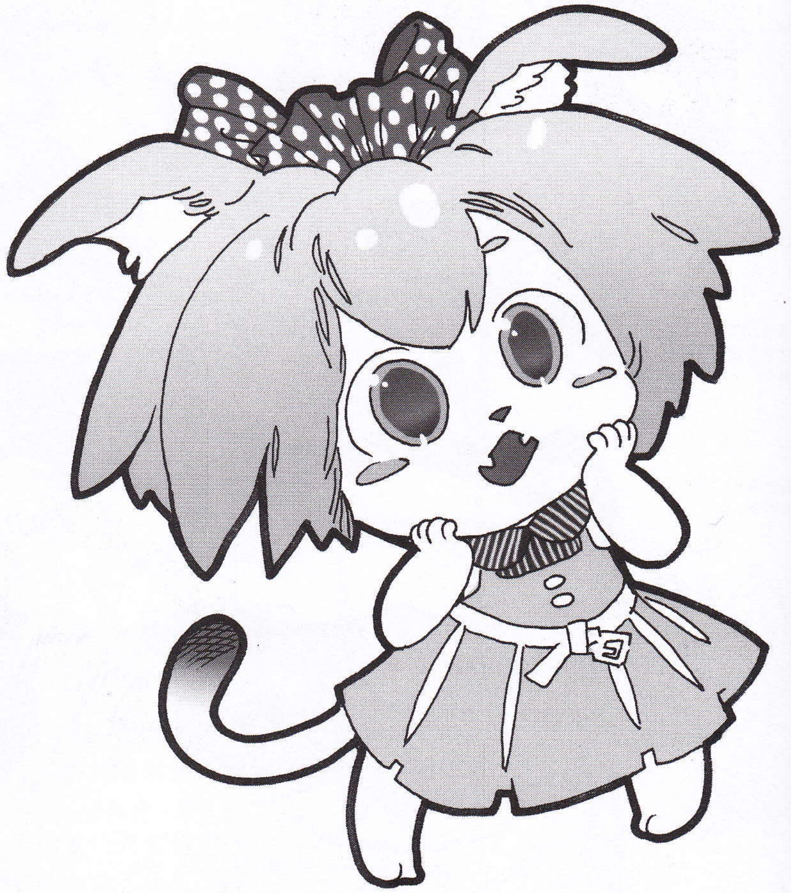


图 5-090

Q版三头身绘制

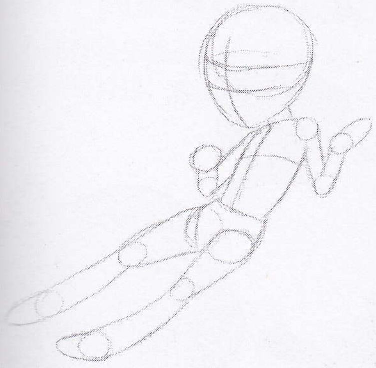


图 5-091

图 5-092

图 5-093

图 5-094

图 5-095

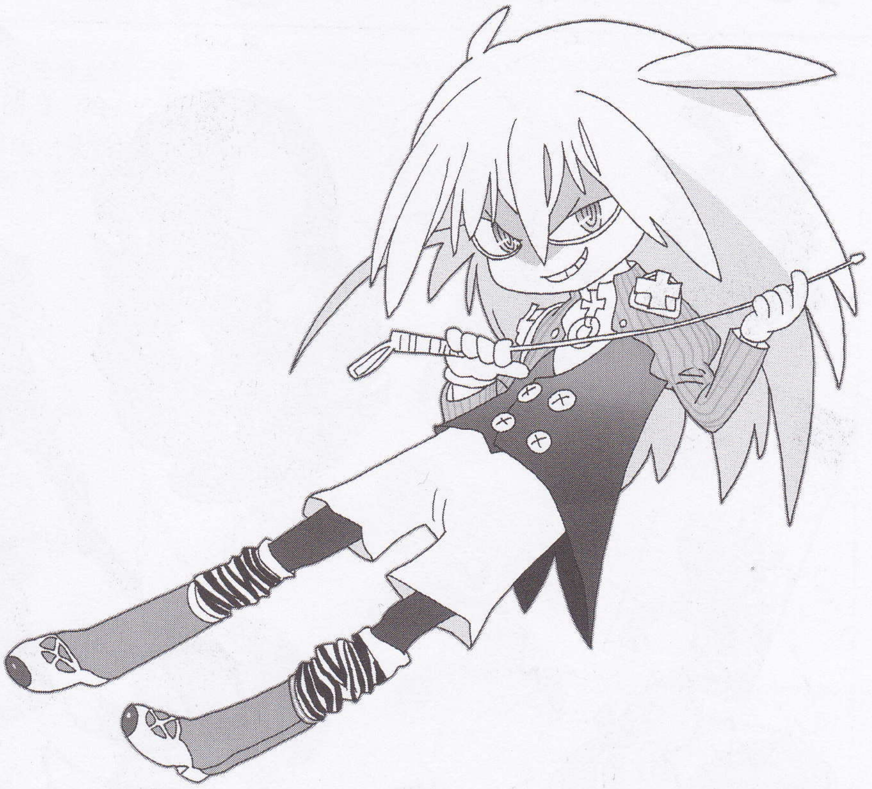


图 5-096

4 各种Q版赏析

想要画好Q版，并没有什么理论上的学问，最大的关键在于图画的感染力。不用过多地考虑肢体形态是否合理，只要图画具备感染力，能够引起读者共鸣，就是最成功的Q版形象。想要让别人产生“可爱”的印象，就先要感动自己，看到别人画的可爱的Q版时，思考是什么地方感染了自己（图5-097、图5-098）。

图 5-097

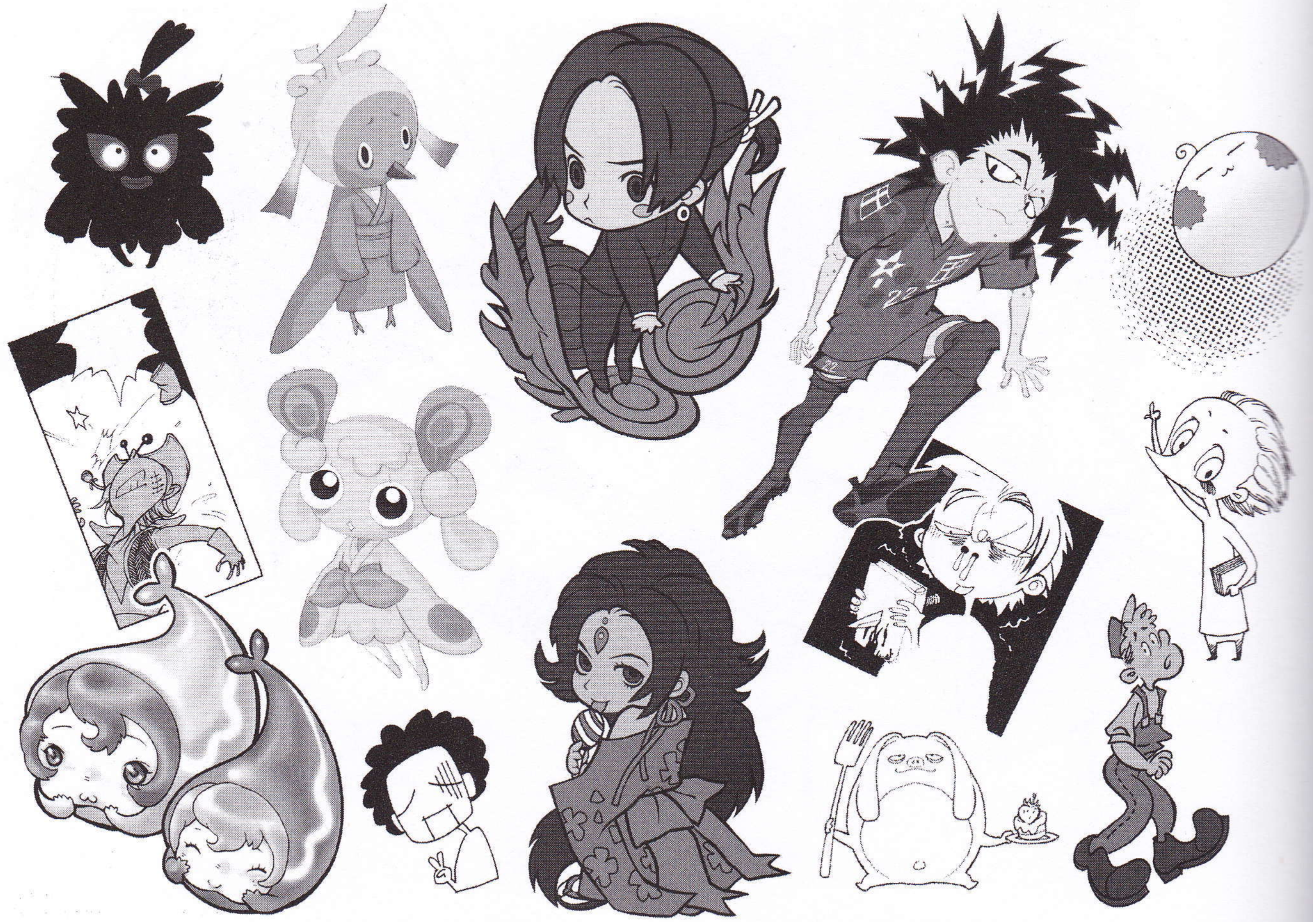


图 5-098

5.4 躯干的结构和画法

1 躯干的结构和运动范围

人的脊柱呈现为S形，这条S形立体曲线的运动方式分为以下两种：平行转动和前后左右弯曲（图 5-099）。人的柔韧性相当强，但是不管柔韧性如何好，人的腰部左右转动的幅度不会太大，这主要是因为脊柱的结构。

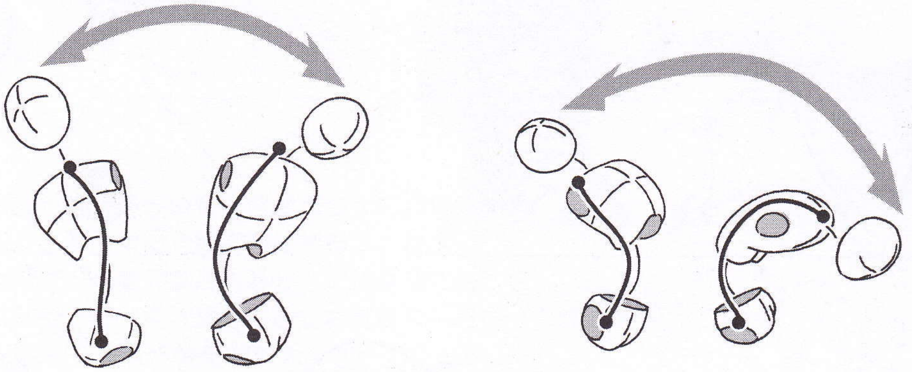


图 5-099

脊柱曲线也导致上半身的受力方向不是垂直的，而是斜向的，这直接影响了人体的重心（图 5-100）。如果我们画好草图之后觉得人物上半身别扭，最好用S形曲线来找准脊柱的走势，看看脊柱位置是否正确（图 5-101）。

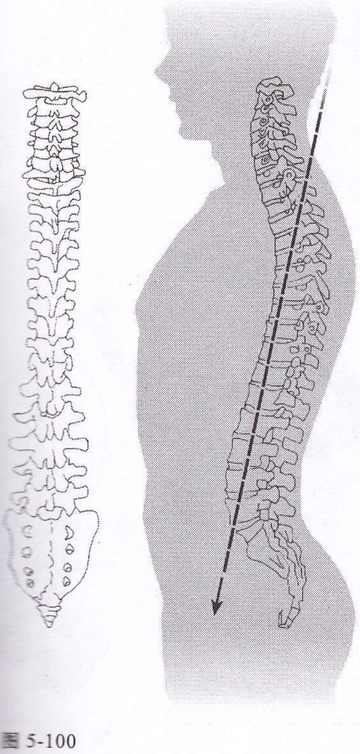


图 5-100

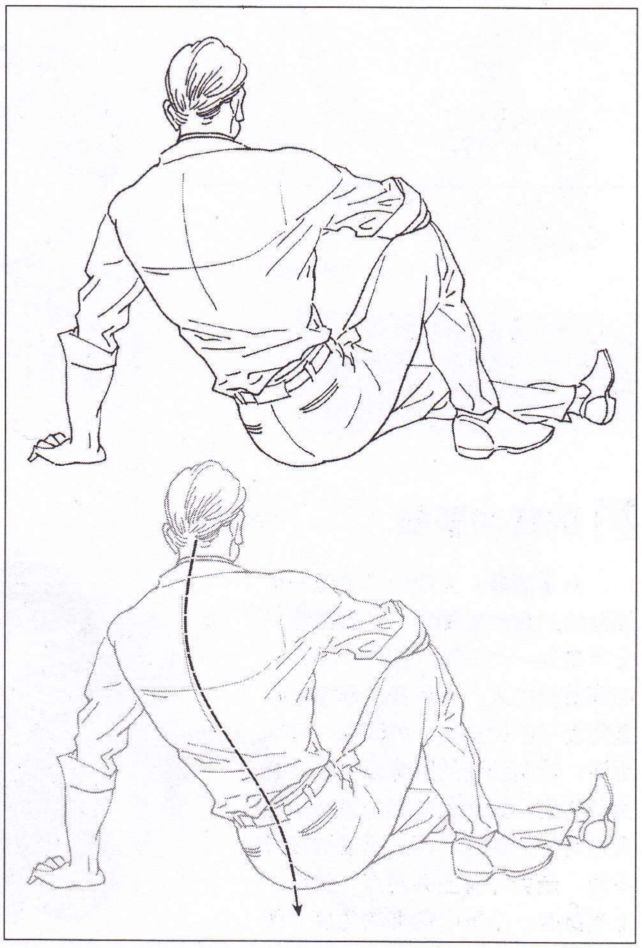


图 5-101

2 脖子

初学者常常把脖子当做一个直上直下的锥体处理，实际上脖子并不是一个笔直的简单构造。既然脊柱是一个S形曲线，那么脖子自然也是S形曲线的一部分，因此它也是弯曲的（图 5-102）。画人的侧面时尤其要注意脖子和胸背部的衔接，把握好曲度。很多人会把脖子和胸背的接合处画成直上直下的，实际上那是不正确的（图 5-103）。

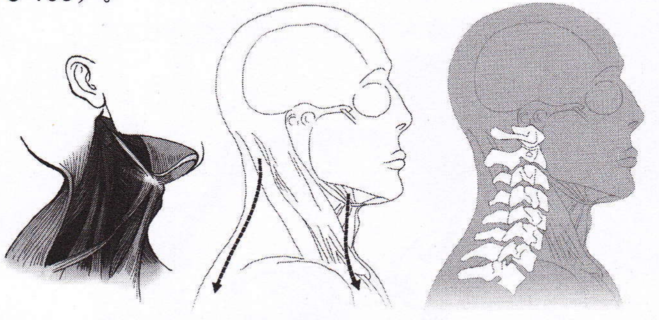


图 5-102

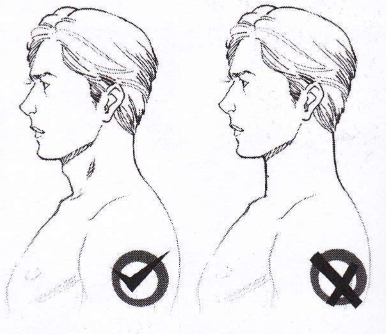


图 5-103

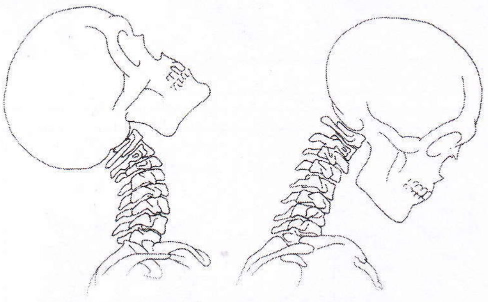


图 5-104

图 5-105

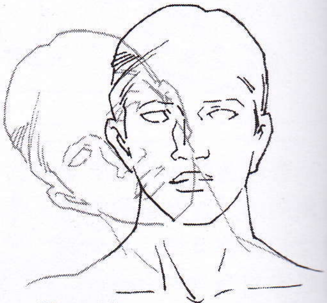


图 5-106

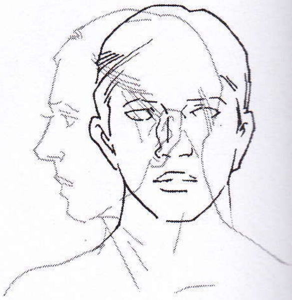


图 5-107

图 5-104　前后弯曲幅度
图 5-105　头部正面上下左右转动
图 5-106　左右弯曲幅度
图 5-107　水平转动幅度

3 胸背和腰部

从正面看，人的上半身像一个倒置的三角形或梯形；从侧面看，上半身像一个蚕茧（图 5-108）。中等身材的人，上半身的厚度大致是宽度（不计肩宽）的60%～80%之间。绘制侧面的胸背部也要注意生理曲度，正面是肋部的弧线，背后是脊柱的弧线，两条弧线的细节不同，走势却有些共同点，使整个上半身有一个重心后仰的角度（图 5-109）。

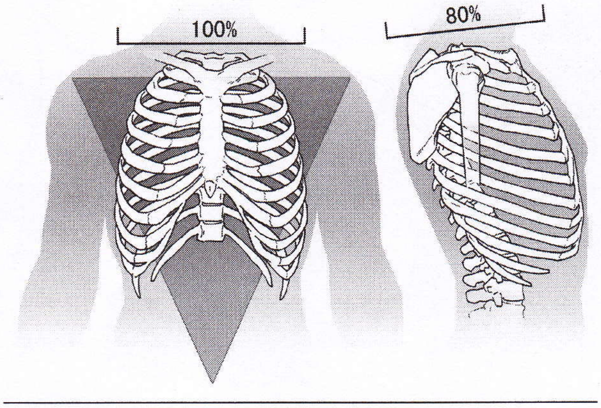


图 5-108

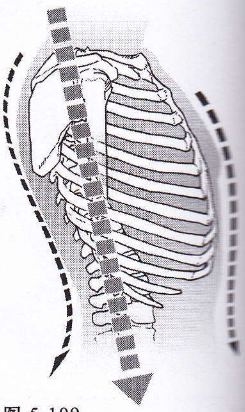


图 5-109

女性的胸部与男性不同，需要绘制乳房（图 5-110），它的形状直接影响女性的身材（图 5-111）。

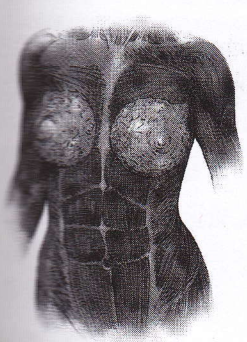


图 5-110

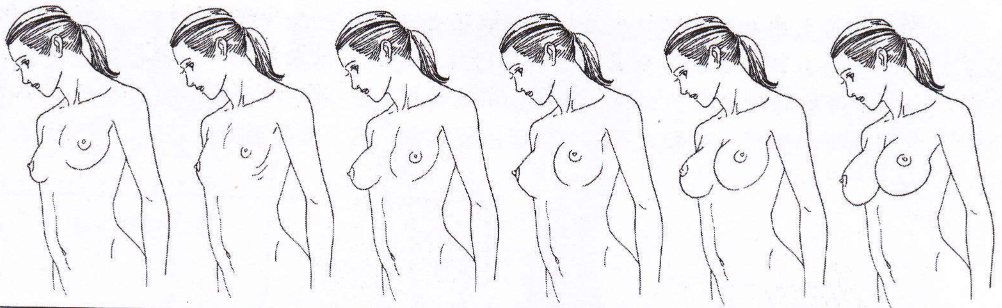


图 5-111

由于肋骨等结构，胸背部分的脊柱前后弯曲和左右转向的幅度不是特别大，主要的转动功能都交给腰部了。腰是人的躯干上最纤细的部分，也是最灵活的部分，它的运动方向并不复杂，与脊柱其他部位一样，只有前后左右弯曲和平行转动这两种运动，但是它的运动幅度却很大（图5-112～图5-114）。

图 5-112 腰部左右弯曲幅度
图 5-113 腰部前后弯曲幅度
图 5-114 腰部平行转动幅度

图 5-112

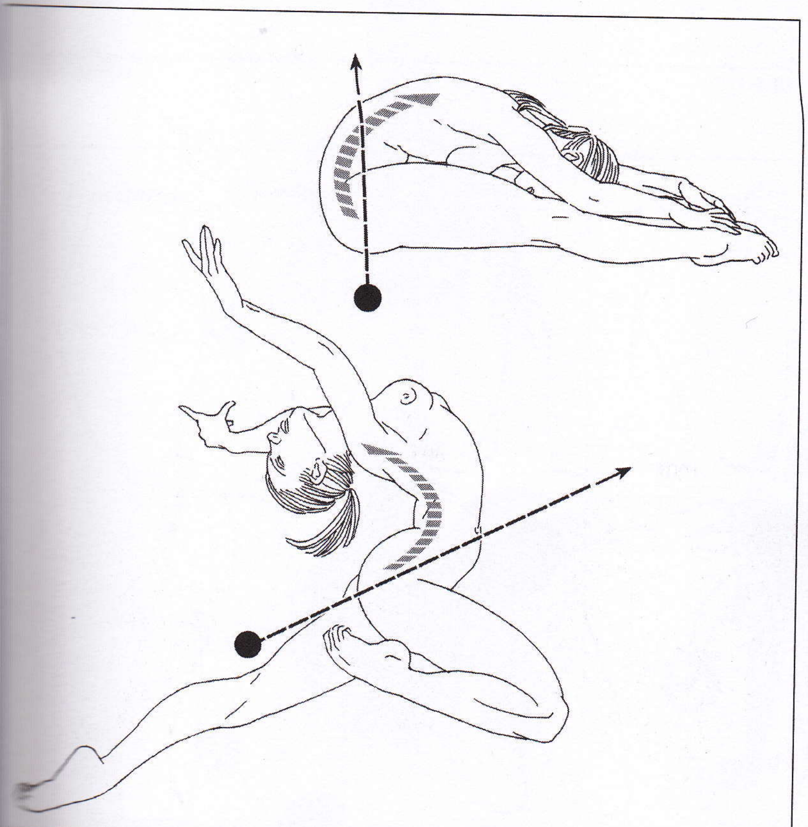


图 5-113

图 5-114

4 臀部

臀部是衔接上半身与双下肢的部位，其背面像两个半球体（图 5-115）。背面的两个半球体略低于正面的三角区，因此可以从两腿中间看到背面臀部半球体的边角；但男性例外，他们从正面看不到背面的臀部半球体（图 5-116）。当脊椎向前弯曲的时候，臀部的半球体弧线上方会与脊背的弧线相接，变得不明显；当大腿向前抬高时，臀部的半球体弧线也会和大腿背部的弧线相结合；当大腿向后方运动时，臀部肌肉收紧，半球体会抬高，弧线突出（图 5-117）。

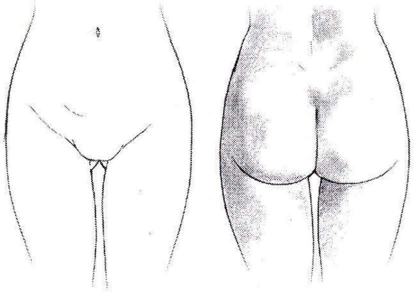


图 5-115

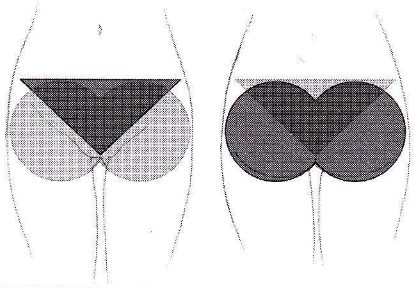


图 5-116

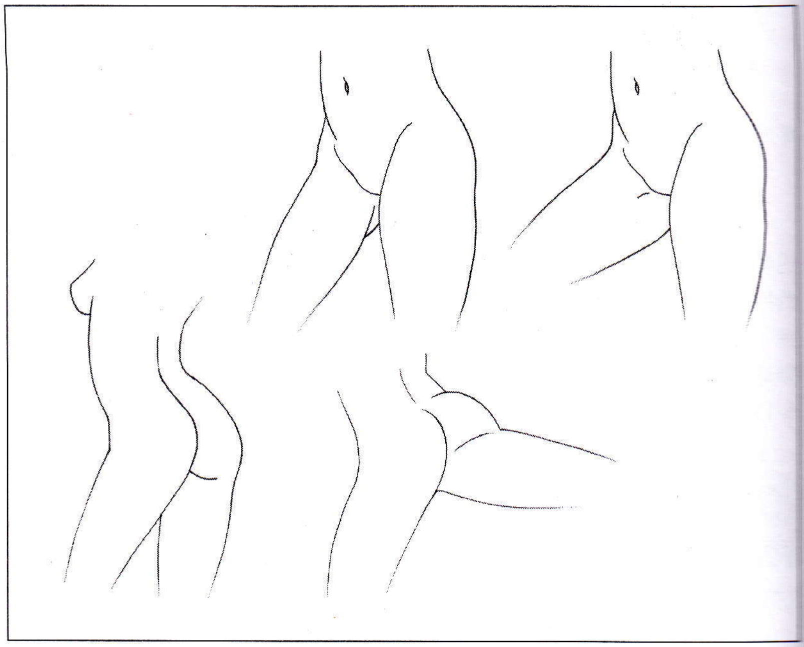


图 5-117

下面欣赏各角度臀部的画法（图5-118）

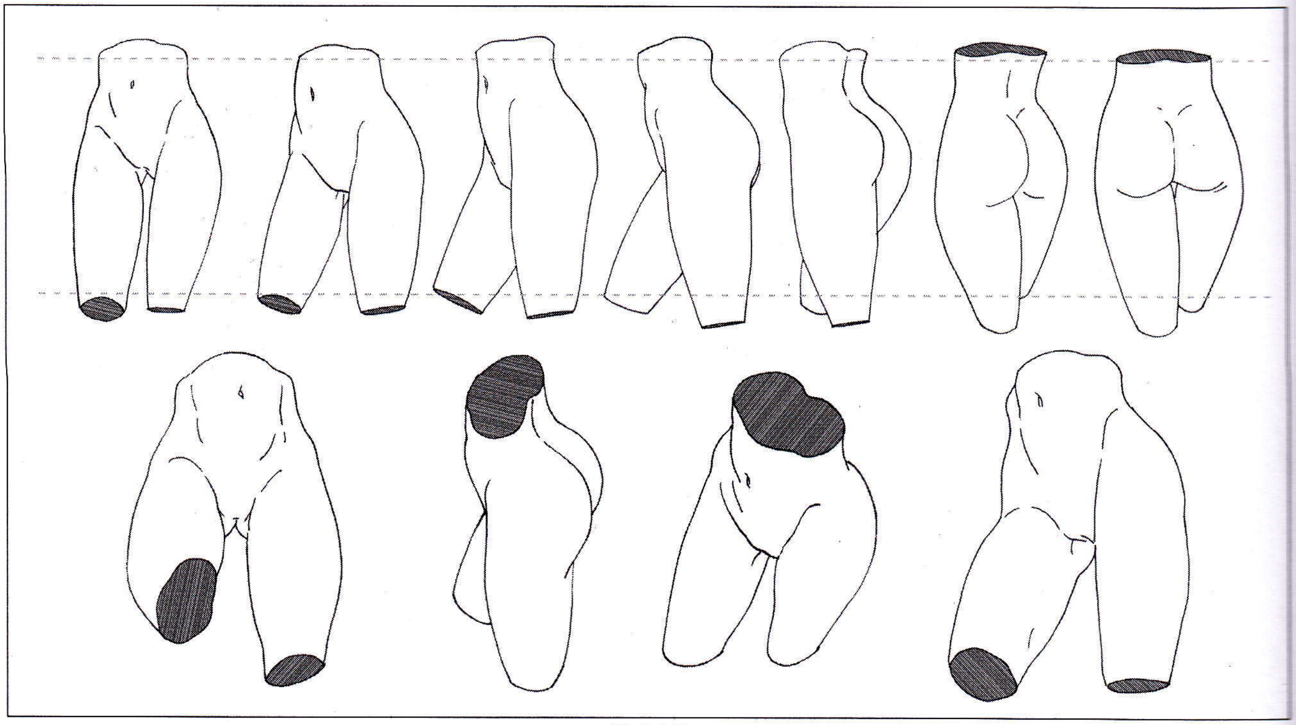


图 5-118

SUPER BIBLE OF CARTOONISTS 超级漫画家圣经

5.5 四肢的画法

初学者常常犯下这样一个错误：把手臂和腿的内侧、外侧弧线画得差不多。其实腋下、上臂内侧、大腿内侧、小腿内侧，这些内侧的线条与外侧是截然不同的，某些不注重写实细节的画派可能会尽量弱化这些特征，但是大家应该还是要对“内外大不同”的概念做到心里有数（图 5-119）。

1 上臂的画法和运动范围

肩部和肘部的关节较粗，腕关节相对而言不太明显（图 5-120）。三角肌是手臂上比较明显的肌肉（图 5-121）。肩关节是画手臂时最难处理的部分，找准肩关节的部位至关重要。肩关节是比胸腔侧面还要向外突出的一个部分，很多画出来看着别扭的肩部，大多是因为角度问题而把肩关节画成含在胸腔内，或者随着手臂运动“四处游移”到不恰当的位置所致（图 5-122）。另外需要注意，当两手伸直的时候，整个手臂并不是直的，而是向内有一个小小的弧度，这个弧度和腰部侧面的弧度近似（图 5-123）。

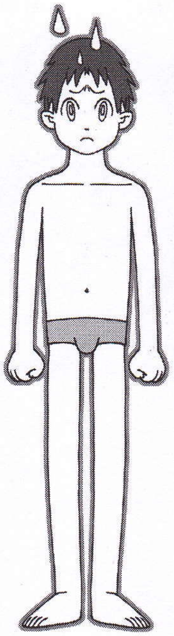


图 5-119

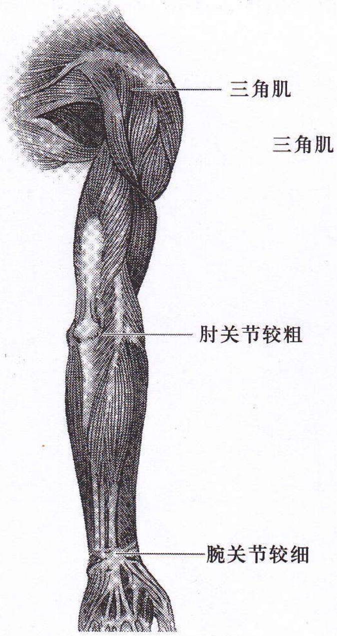


图 5-120

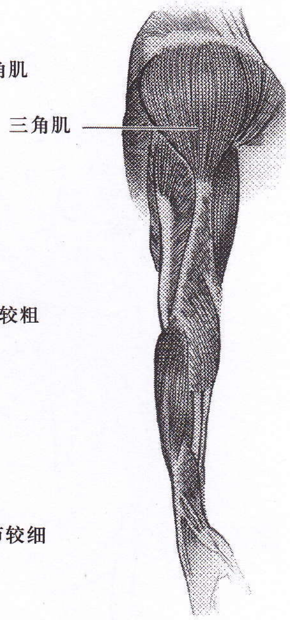


图 5-121

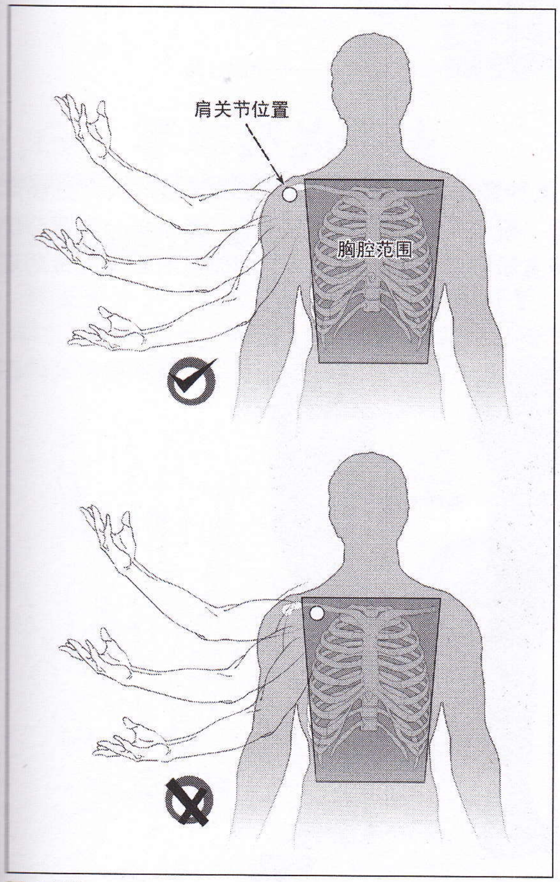


图 5-122

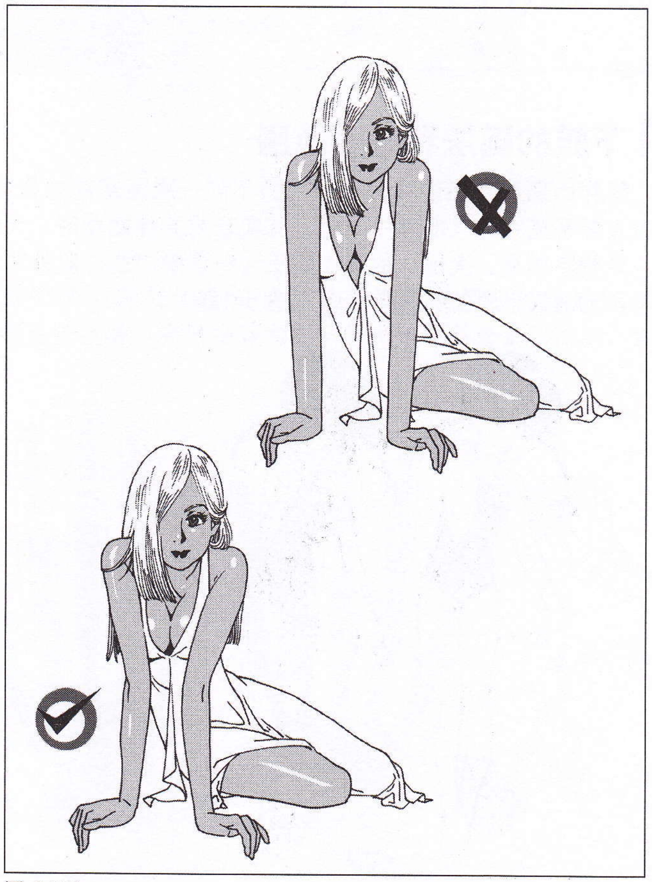


图 5-123

手臂各方向的摆动范围如图5-124～图5-126所示。

图 5-124

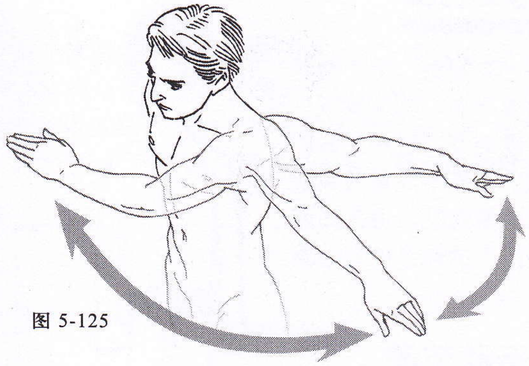


图 5-125

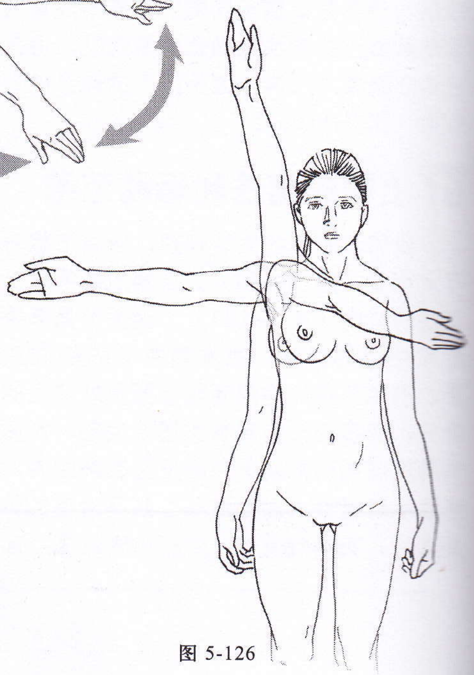


图 5-126

图 5-124 前后摆动范围
图 5-125 水平运动范围
图 5-126 上下左右摆动范围

2 下肢的画法和运动范围

腿部内侧和外侧的弧线有很大的不同，漫画却往往弱化了这种区别，导致通过临摹漫画习画的人产生误解，以为人腿是笔直的（图 5-127）。其实双脚并拢站立时，大腿骨（股骨）是微微向内倾斜的，膝盖部分内侧凸起明显、外侧不明显。大腿上的股四头肌（包括股内肌、股外肌、股直肌和股中肌）和小腿上的腓肠肌是腿部最明显的肌肉，也确保了腿部的线条轮廓（图 5-128）。

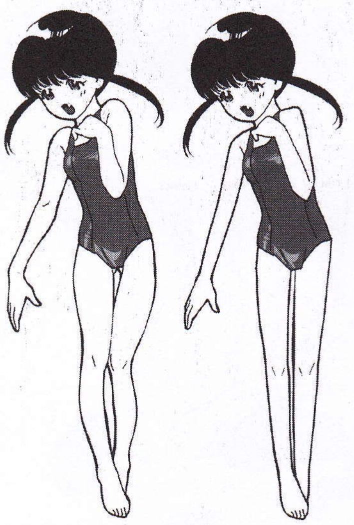


图 5-127

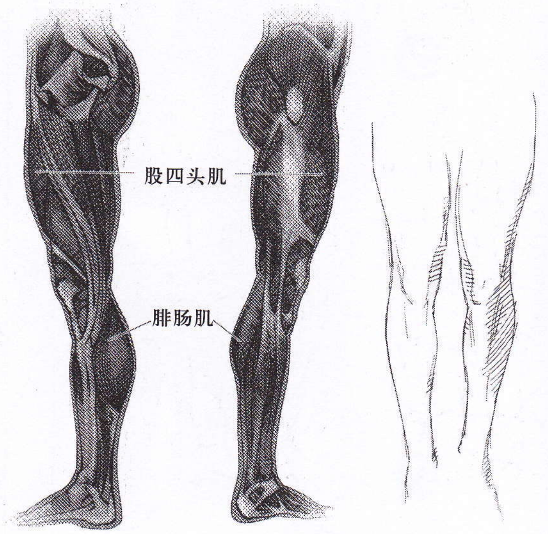


图 5-128

下肢各方向的摆动范围如图5-129和图5-130所示。

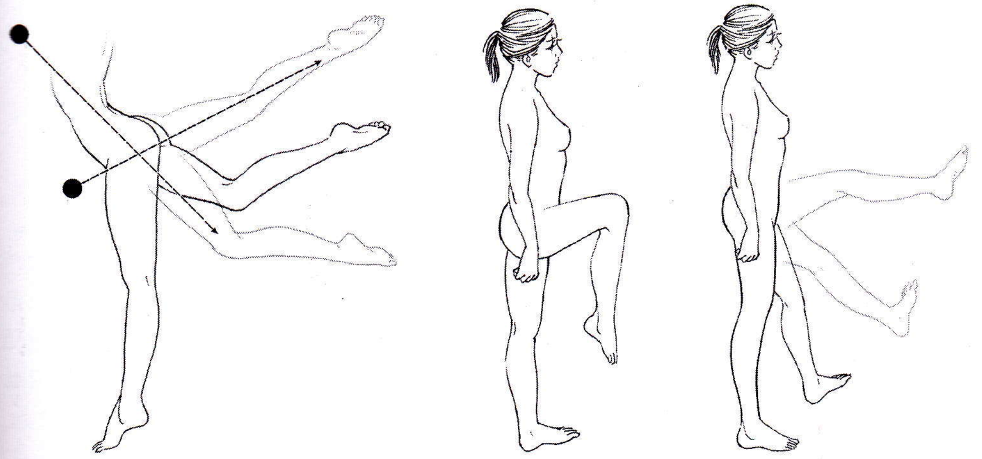


图 5-129

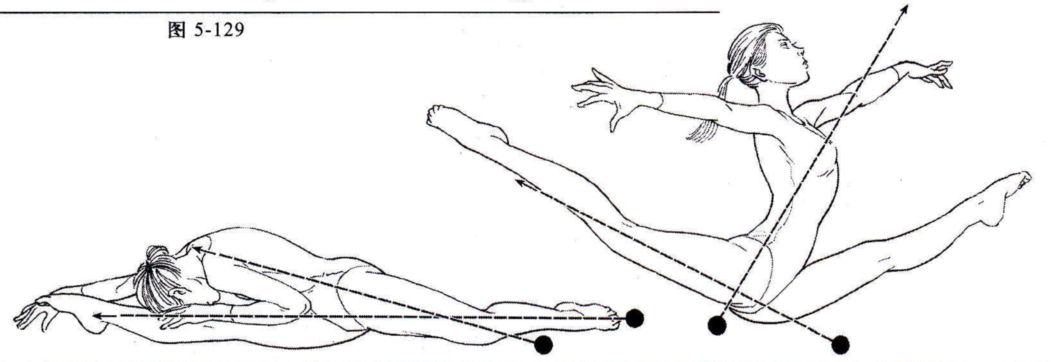


图 5-129 前后摆动范围
图 5-130 韧带拉伸极限

图 5-130

5.6 手与脚的画法

1 手的结构与透视

手主要分为手掌和手指两部分，要画好手，手腕衔接的部分也很关键。首先来看看手部的骨骼图（图5-131），可以看到，除了大拇指之外的四根手指都是由远节指骨、中节指骨和近节指骨这三节骨头组成的，唯独大拇指只有两节骨头。

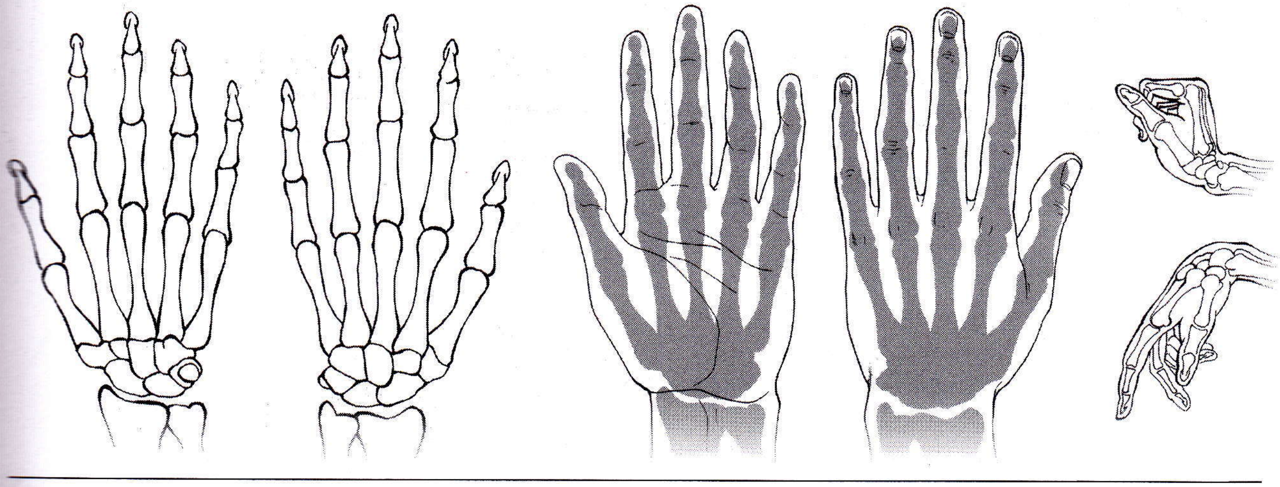


图 5-131

画手的步骤和绘制头部相同，由大入小，先确定轮廓，再一步步细化（图 5-132）。

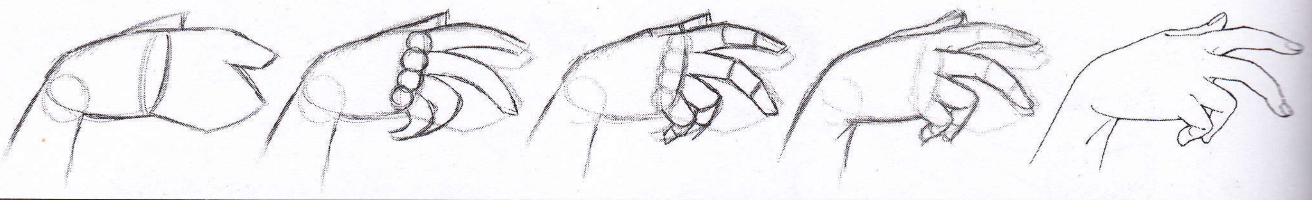


图 5-132

一般来说，从手指根部关节到指尖的长度，要占到整只手长度的50%左右（图 5-133）。每根手指分叉的部位高低不同，在手掌上形成一个柔和的弧线（图 5-134）。因为手指根部有皮肉相连，所以当五指并拢后从手心、手背两个角度看手指，会觉得长度不一样（图 5-135）。每根手指的粗细长短，手上皱纹的模样和手掌厚度、手腕粗度等要素，会影响一只手像什么人的手，像妙龄女郎或粗壮的运动员，连角色的年龄和胖瘦都能从手上看出来（图 5-136）。

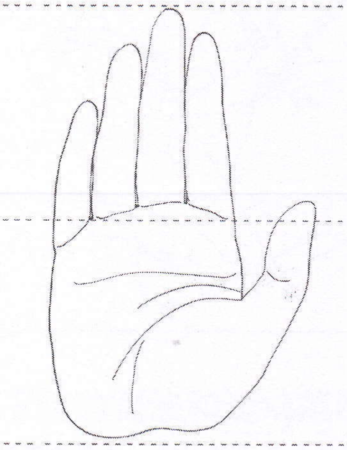


图 5-133

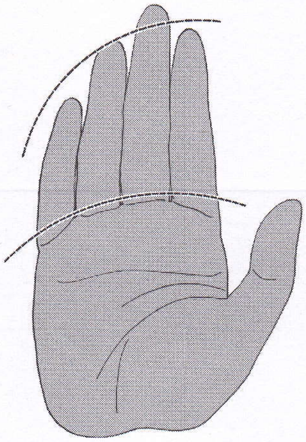


图 5-134

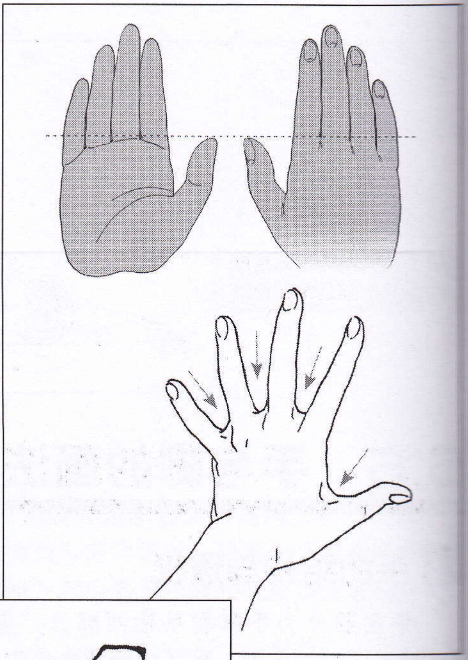


图 5-135

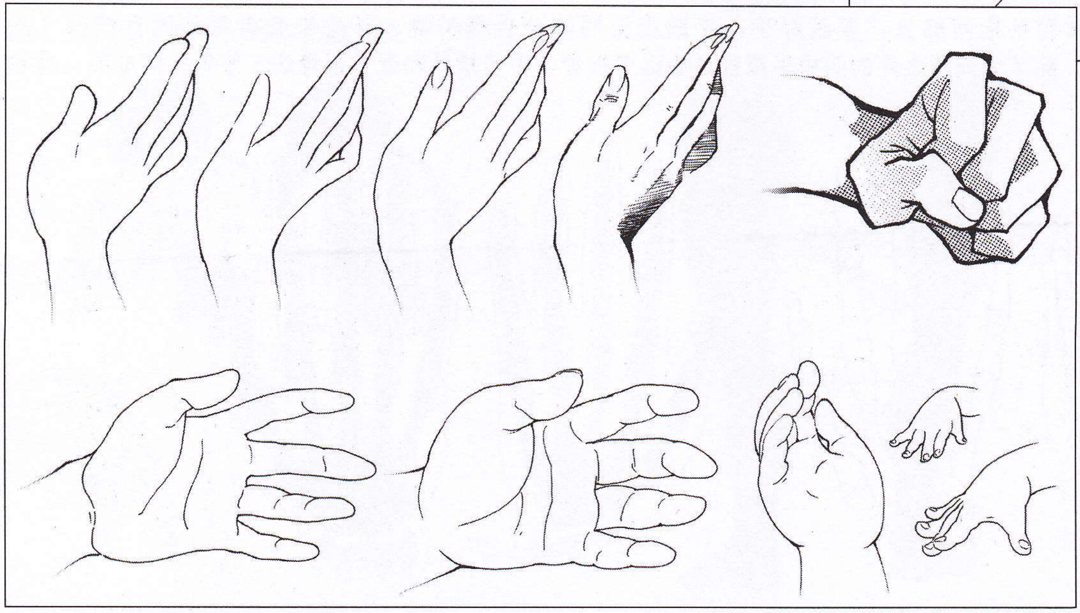


图 5-136

2 手指与手掌

● 手指

五根手指的长短、粗细都不尽相同。

一般来说,大拇指是五指当中最粗的，长度却相对较短，和小指差不多。普通人的大拇指指甲也是五指当中最大的，大拇指同时也是五指当中力量最大的（图5-137）。

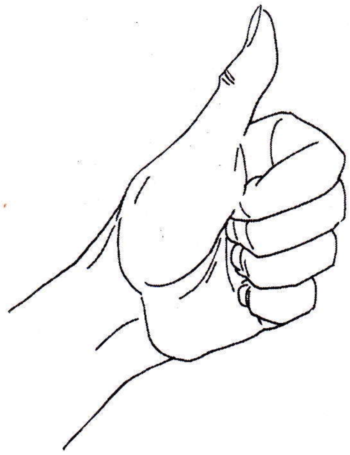


图 5-137

同一个人的食指到小指这四根手指，它们的指肚形状、指甲样子等会有相似的地方，但是手指的轮廓却不太一样。匀称的四个手指会因为骨骼结构的关系，互相形成一种“咬合”的形态（图5-138）。

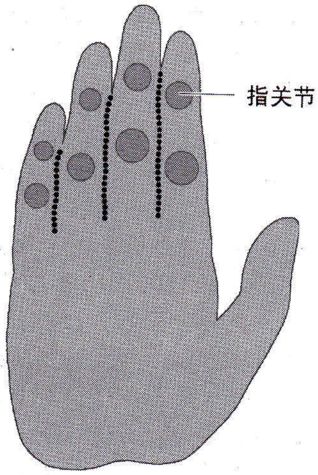


图 5-138

通常食指是五指当中最灵活的；中指在五个指头里最长；无名指的长度与食指近似，也有的人无名指比食指短或长；小指最短、最柔弱，小指较短的人，其长度大概在无名指近节指骨的中间，小指很长的情况下，其长度可达到无名指中节指骨以上。

手指前端的内侧叫做指肚，指肚的形状不同也很能体现人的性格和生活状态。一般情况下，指肚丰满的人做体力活较多，或者营养充足；指肚扁平纤细的人，较少做体力工作，或者身体偏孱弱（图5-139）。

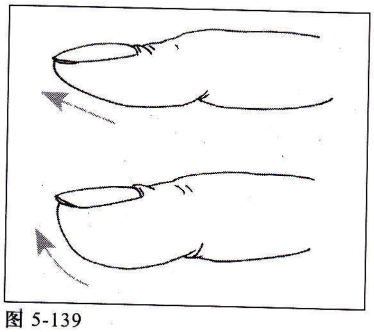


图 5-139

● 掌部

手掌像一个抹去棱角的正方形，但是上方与手指衔接的部分弧度较大，与大拇指衔接的部分也要格外注意。大拇指根部是凸起的，而且当大拇指向手掌内侧按压时，手掌将整个被折叠起来（图5-140）。

手掌的长短、胖瘦直接影响到一只手看起来是粗犷还是纤细（图5-141）。

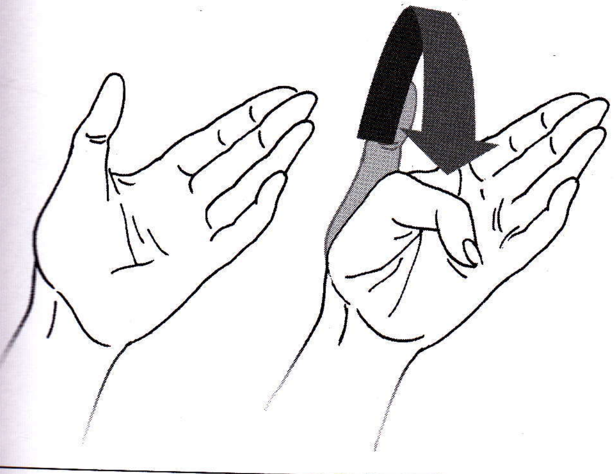


图 5-140

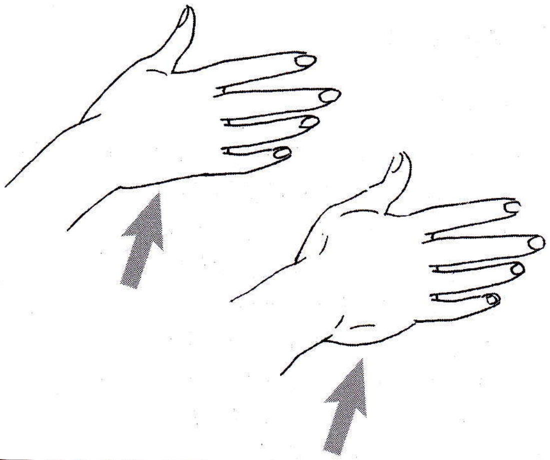


图 5-141

3 手指间的运动范围与联系

手指向内侧的最大弯曲角度就是紧紧握拳的状态；手指向外弯曲的最大角度一般和手掌呈90°角的状态（图 5-142）。借助于外力（比如手支撑在桌面上）也可以做到弯曲大于90°角（图 5-143）。

常人每根手指的运动并不是完全独立的，因为皮肤、韧带互相牵连，手指之间会有运动上的彼此束缚。举一些最简单的例子，当人的手做出数字一（手掌握拳，唯独竖起食指）的动作时，中指就会稍稍被食指拉扯，其状态与单纯紧握拳头时不太一样（图 5-144）；当做出胜利手势“V”（伸直食指和中指，其他手指尽量保持握拳的状态）的时候，无名指和小指更是很难做到保持握拳的姿势，最多勉强形成一个空心拳头（图 5-145）。这就是受到其他手指软组织牵连的效果。

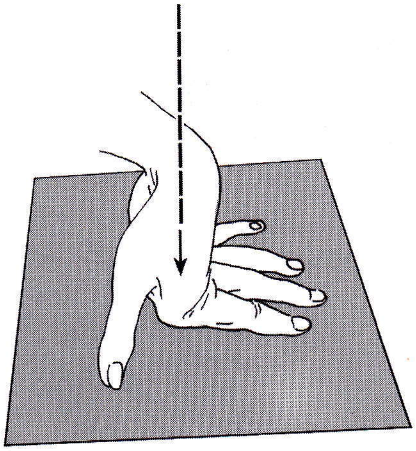


图 5-142

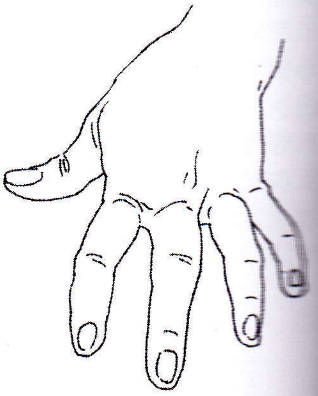


图 5-143

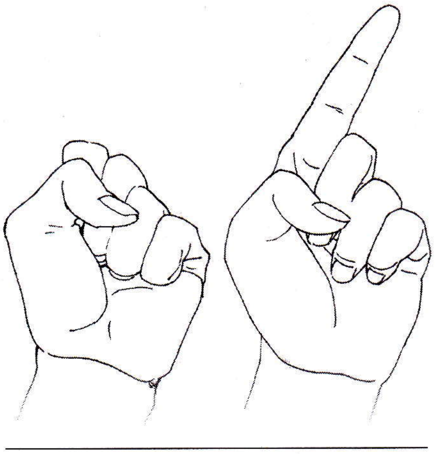


图 5-144

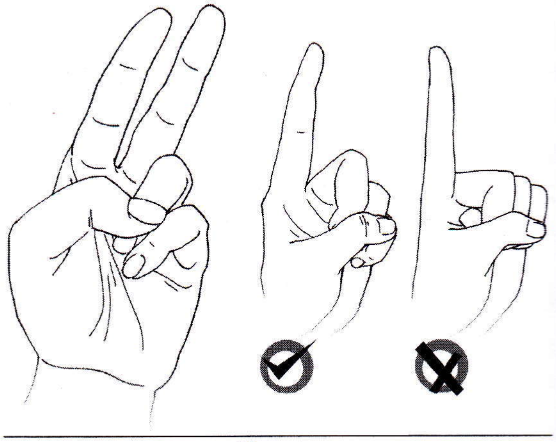


图 5-145

4 手的细节

● 指甲

指甲在手指前端，呈椭圆或方形，并且贴合着手指的柱体结构，形成一定的弧度。人的指甲有长有宽、有圆有扁，同一个人身上的指甲多少有些近似的特征（图 5-146）。指甲的形状、长短也能体现人物的个性和气质。方方短短的指甲，看起来像结实的男性，或者体力劳动者；圆圆小小的，像孩子或者少男少女；修长的像贵妇、美女或者女性气质的帅哥；奇形怪状的指甲，其拥有者肯定在身份、经历上也不一样。

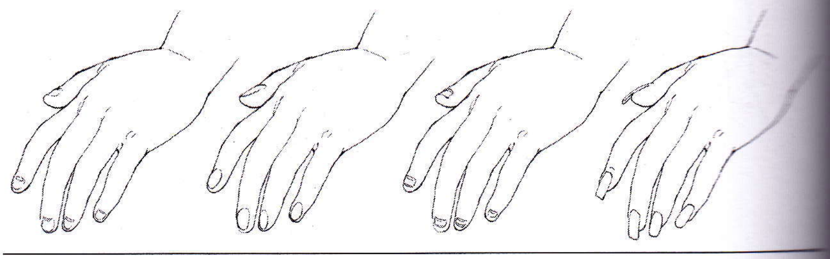


图 5-146

● 掌纹、指纹

大部分漫画对手上的指纹、掌纹等没有细致的描绘，但是当手部做出一些特定动作的时候（比如双手捧水），就不得不画出部分掌纹，以突出手的立体结构（图 5-147）。

暂且用外来手相的称谓来讲解一下手掌上纹路的分布（图 5-148）。一般来说，感情线、生命线很明显，画手的时候只要有选择性地勾画图中这几条线的某一些，就可以很生动了。

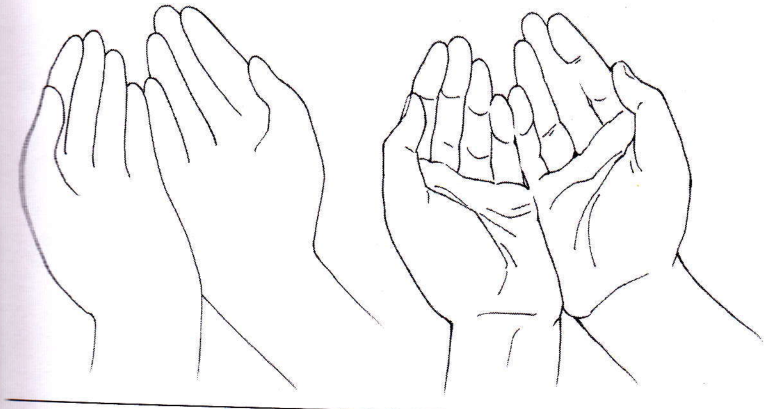
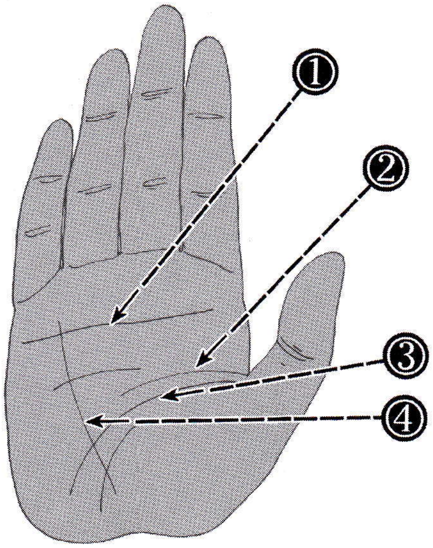


图 5-147



① 感情线	③ 生命线
② 头脑线	④ 财运线

图 5-148

手背上的纹路更加不明显，往往只有较写实的漫画才会绘制这些纹路。手指关节周围的纹路是以每个指关节为圆心，略呈波纹状扩散出去的（图 5-149）。做一些动作的时候，手指之间会出现一些可画可不画的细纹，手腕上也是一样。

虽然平时画漫画不会画出指纹，但是在个别场景中也许会涉及指纹画法，这时候总不能胡乱去画，所以让我们来看看指纹一般都是什么样的（图5-150）。

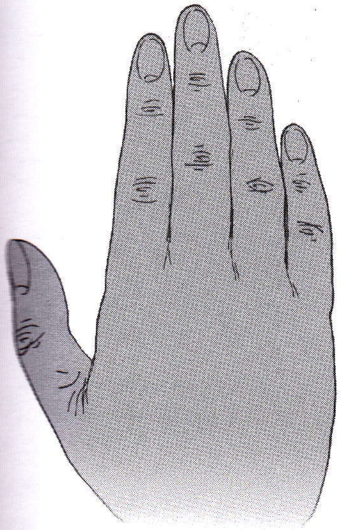


图 5-149

图 5-150

5 手的各种动作

我们平时画手总要遇到一个问题，就是左手和右手的安放问题。初学者可能会犯的一个错误，就是左右不分，把左手画到右手的位置上（图 5-151）。两手做普通动作的时候还比较好区分左右，但是当手指相互交叉，并在身前身后摆动，这时候初学者很容易被绕晕，把左手和右手的位置画错。大家亲自动手将图 5-152～图5-155几个动作用心画一遍。一边画一边背诵图中定律，相信以后遇到这类问题也难不倒你了。

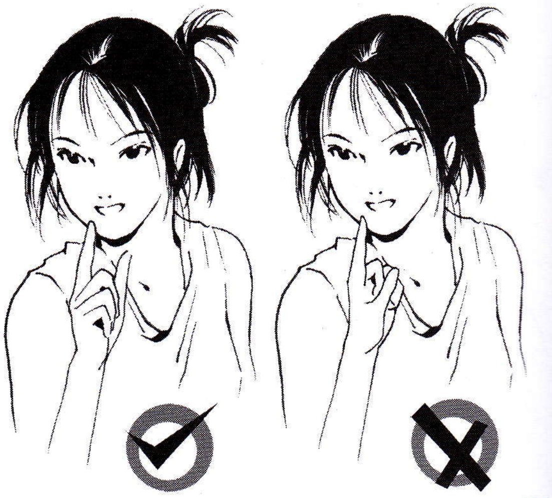


图 5-151

图 5-152 十指交叉掌心向下放在身前，拇指一定朝向自己
图 5-153 十指交叉掌心向上放在身前，拇指一定朝向外侧
图 5-154 十指交叉掌心向上放在身后，拇指一定朝向前方
图 5-155 十指交叉掌心向下放在身后，拇指一定朝向后方

图 5-152

图 5-153

图 5-154

图 5-155

当我们把手掌水平伸直，手心向下，手背的姿态并不是直勾勾的一个平面，而是腕关节的骨骼微微凸出在上（图 5-156）。手背后方凸起的部分，就是桡骨和尺骨下端顶部的茎凸。同理，手掌向上翘起的时候，掌心与手腕衔接的部分也会显现出桡骨的末端。可见，手掌的前后摆动是以桡骨和尺骨前方为轴心的（图 5-157）。漫画当中有简化这些细微人体特征的倾向，但是如果追求写实风格，就一定要多注意这些细节。

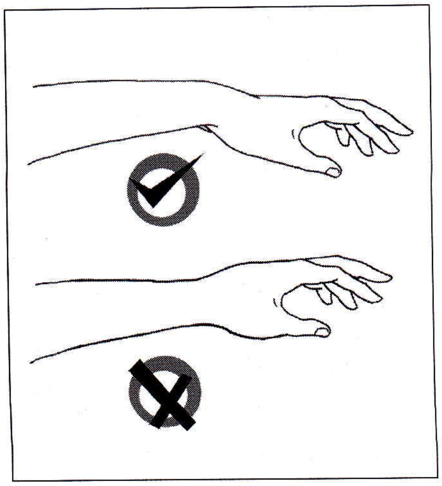


图 5-156

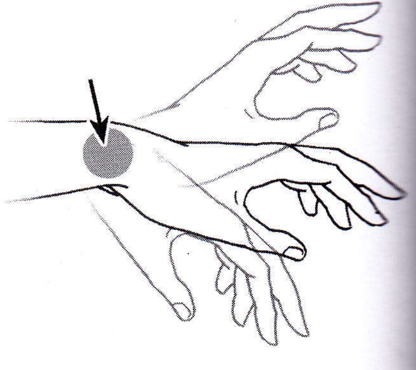


图 5-157

手腕、手指向各方向活动如图5-158～图5-160所示。

图 5-158 手腕前后摆动范围
图 5-159 手指向外活动范围
图 5-160 手指向内活动范围

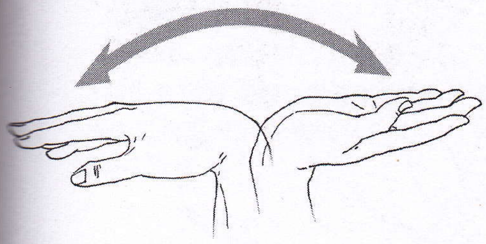


图 5-158

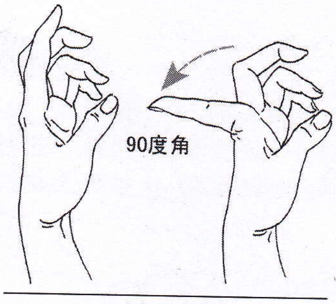


图 5-159

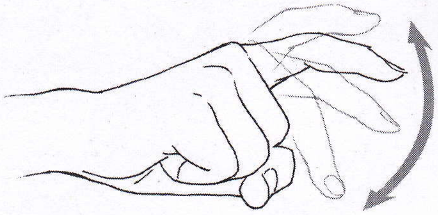


图 5-160

让我们来看看更多手部的动作（图5-161）。

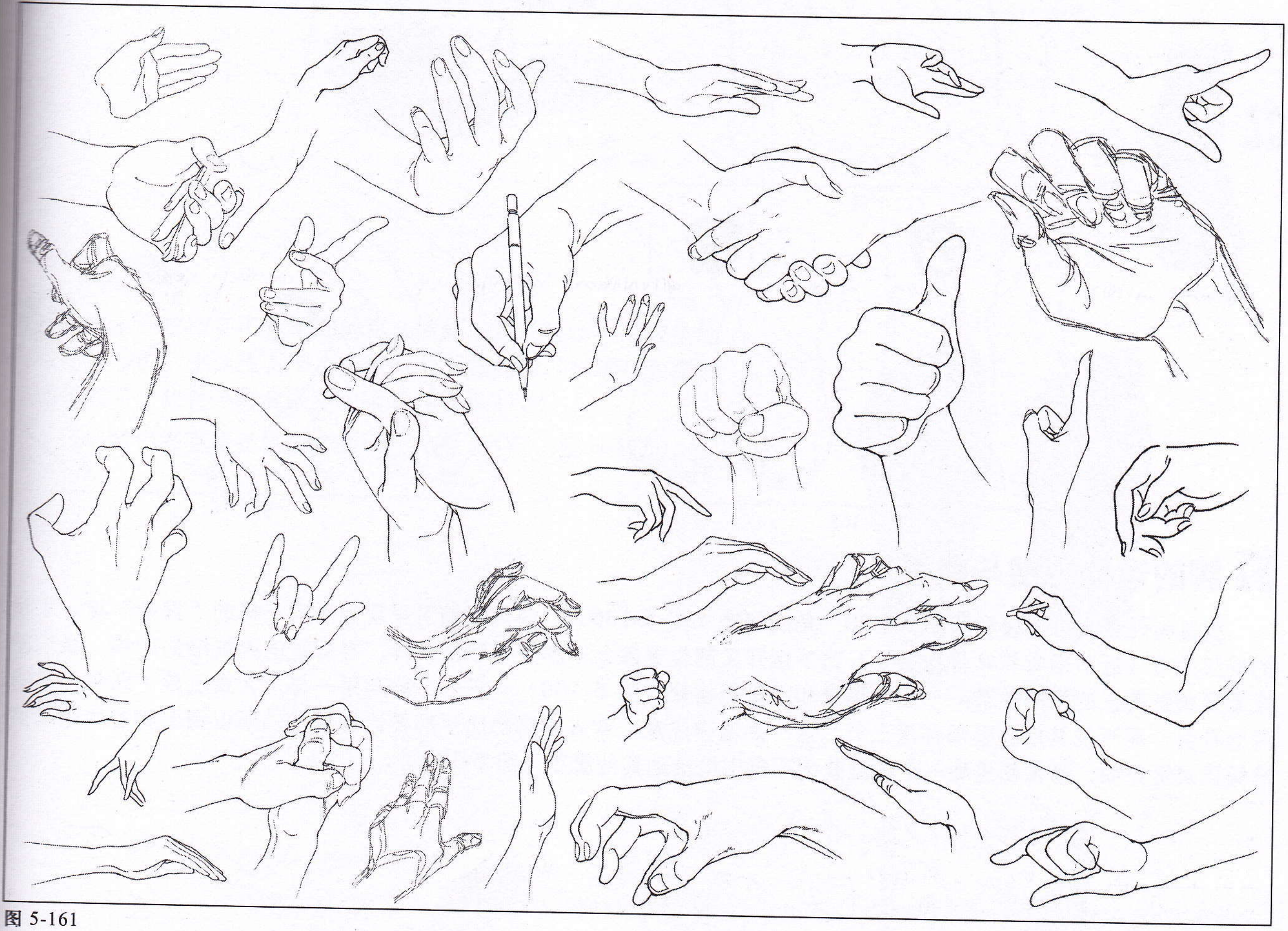


图 5-161

6 脚的结构与透视

首先来看看脚部的骨骼结构以及各个角度的脚部（图 5-162和图 5-163），可以看到，脚部和手部一样，五趾排开，形成一个扇面结构（图 5-164）。画脚也存在左右的问题，但这并不仅是左右脚是否画对的问题，而是存在另一个误区，即从正面看去的形状左右对称（图 5-165）。我们来看一只脚的脚印，发现脚心的内侧有个凹进去的部分。对比这个凹进去的部分与自己的脚底，会发现脚印上凹进去的部分并不是脚的外轮廓，而是这部分脚底的高度明显高于地平面（图 5-166）。可见，脚部内侧的结构较高，外侧结构贴地，这在脚面上也能体现出来（图 5-167）。

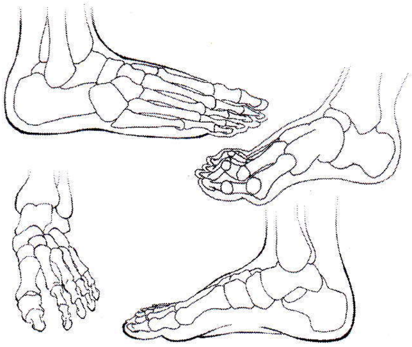


图 5-162

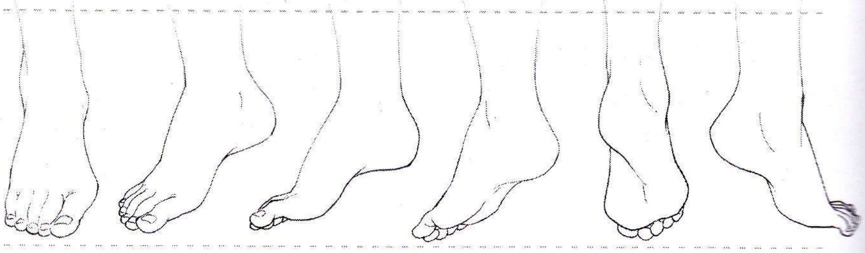


图 5-163

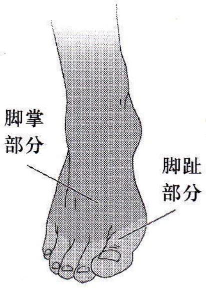


图 5-164

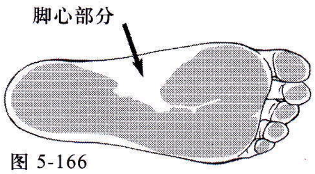


图 5-166

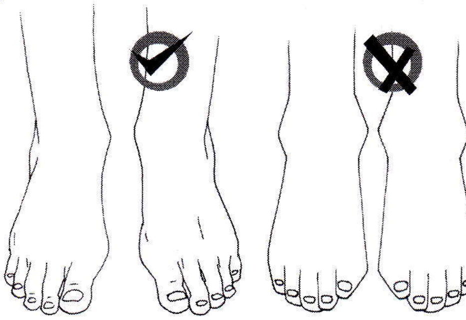


图 5-165

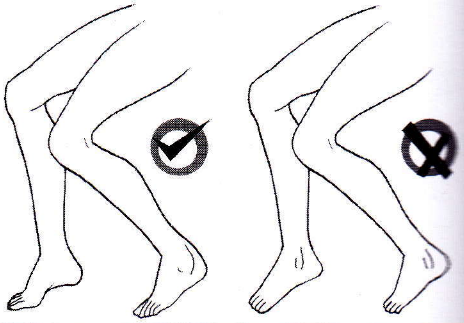


图 5-167

7 脚的运动范围与联系

脚趾向外最大可折叠到和脚面呈90° 角的状态（图 5-168）；向内蜷缩可呈现像手部一样的“握拳”状。手指的根部关节（近节指骨和掌骨衔接处）比手指开叉部位更靠上。脚趾与手指一样，当脚趾向内蜷缩的时候，我们就能看到脚趾真正的根部关节——近节指骨和跖骨衔接处（图 5-169）。另外，脚与手一样，大脚趾除了跖骨外只有两节骨头，而不像其他脚趾那样是三节，这一点值得注意。常人的脚部比手部要迟钝得多，所以每个脚趾的运动更难做到灵活自如，通常都是动一个脚趾就会不自主地扯动其他脚趾（图 5-170）。

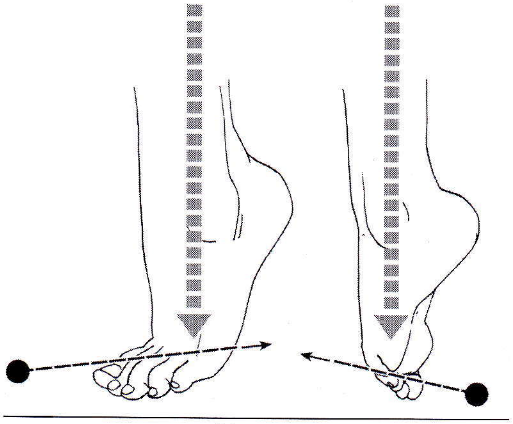


图 5-168

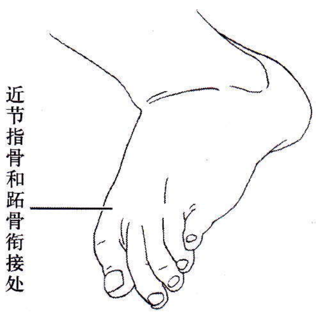


图 5-169

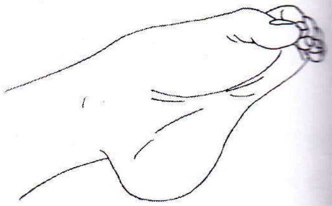


图 5-170

8 脚的细节

● 脚趾

一般来说，脚的第二趾是最长的，当然也有拇趾或第三趾最长的情况。脚趾的长度占到全脚长的2/7左右（图 5-171）。

● 趾甲

脚部趾甲与手部指甲在概念上是一致的，只是一般脚部的趾甲都比手指甲短一些，纵向长方形的趾甲在脚部比较罕见，大多是横向长方或者正方。大脚趾的趾甲很大，其他脚趾的趾甲都较小（图 5-172）。

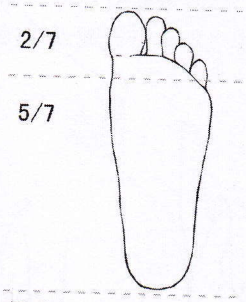


图 5-171

图 5-172

● 纹路

脚上的纹路并不像手部的那么清晰，但还是会不可避免地要画到它们。围绕在关节上的纹路与手指类似，脚掌心和脚的侧面也有一些时不时会画到的纹路（图 5-173）。

让我们来看看更多脚部的动作（图 5-174、图 5-175）。

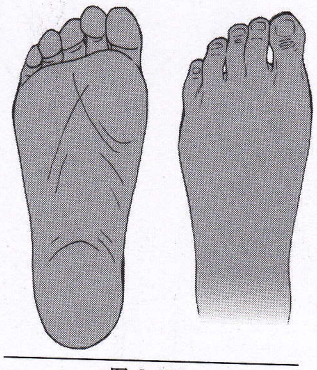


图 5-173

图 5-174

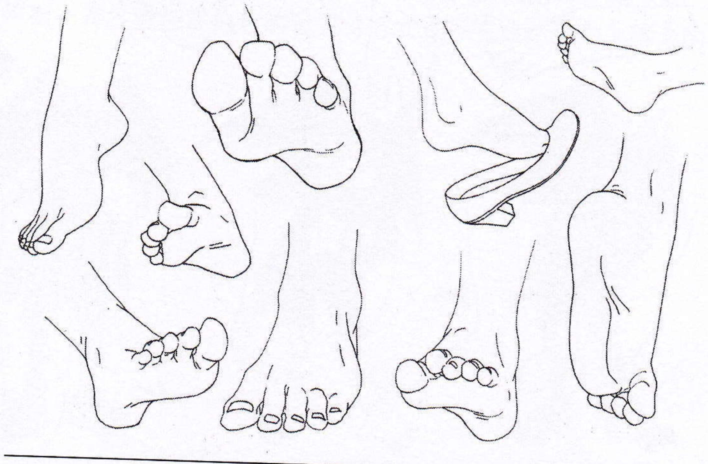


图 5-175

下面欣赏更多风格的手脚造型（图5-176）。

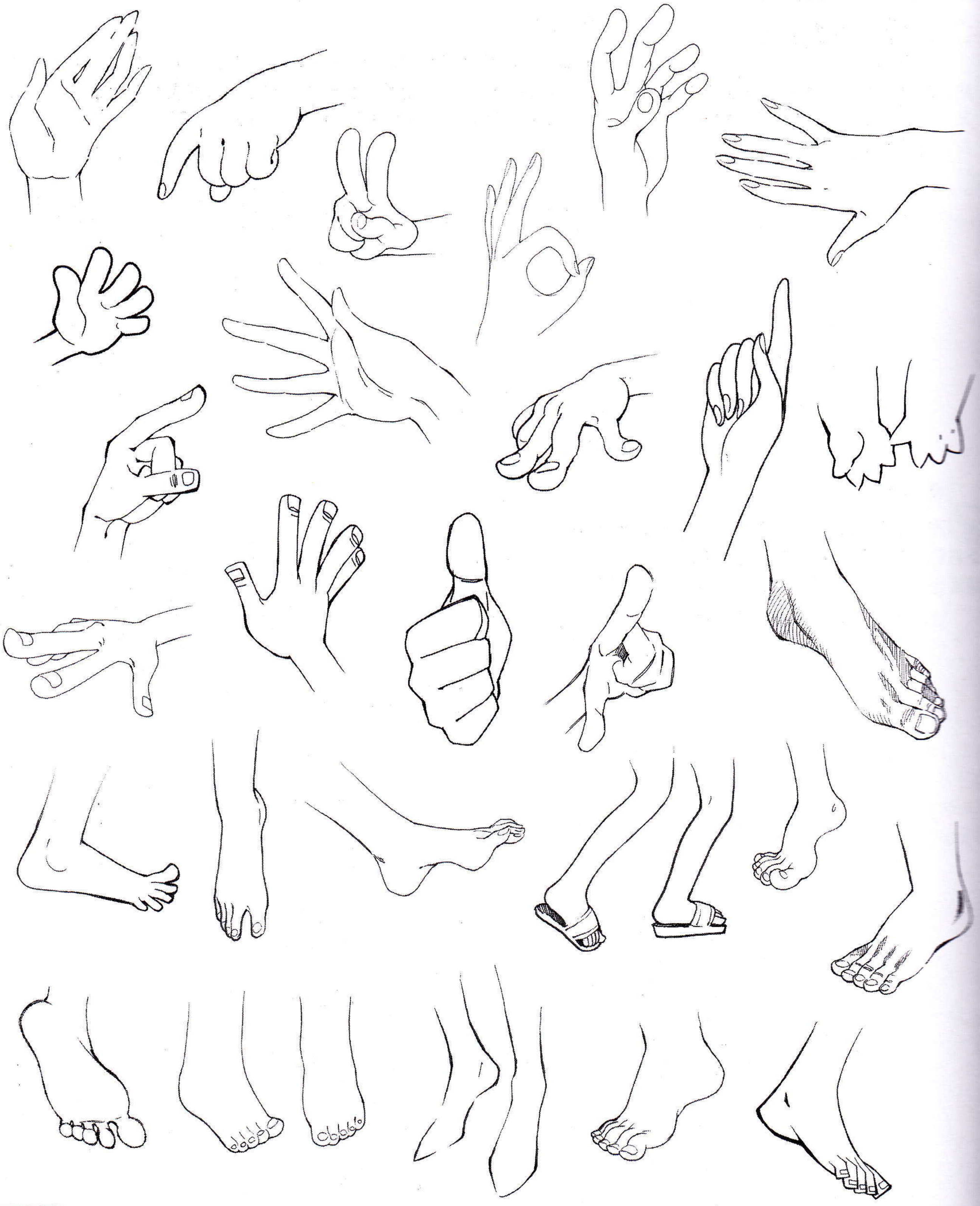


图 5-176

5.7 人的动作

1 重心、平衡与静态动作

绘制动作，最重要的就是把握人体重心。不管你所绘制的是什么姿势，人物的身体重心都要尽可能合理，否则整张画从根本上就会很别扭。人体的重心可以简化为一条立体的S形曲线，这条曲线将脊柱的S形曲线吞并，同时，头部、胸腹、臀部和大腿也都包含在这条曲线内做出不同的动作，身体就有不同的S形曲线（图 5-177）。以小腹为中点，画一条中轴线纵向贯穿人物的运动曲线，不论曲线在中轴线上的左右比例如何东倒西歪，曲线在左右两侧所圈出的面积应该基本相等，在引力上也就取得了平衡，这就是重心（图 5-178）。之前我们提到过，人的站姿由于脊椎的曲线而导致前倾，中轴线的分析方法也能帮我们说明这个问题。

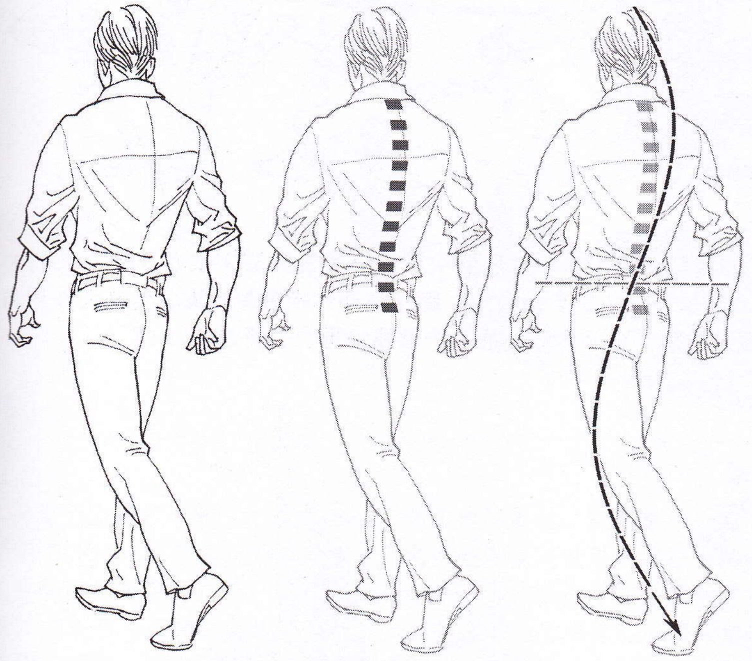


图 5-177

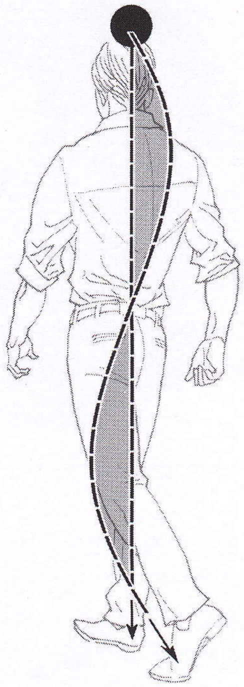


图 5-178

另外还有一个影响平衡和重心的要素，就是肩和胯的水平走势。人体端正直立时，肩与胯都是与地面平行的，做出某些动作的时候，肩和胯的横向角度就不与地面平行了（图 5-179）。以静态动作来说，当肩膀向左侧歪斜，想要放松站立，胯部就要向右侧歪斜才能使脊柱达到平衡，脊柱会按照肩与胯歪斜的方式进行弯曲，整个上半身的形态改变。

静态动作幅度都不大，是在人体上可以停留一段时间的一类动作，比如站立、蹲下、举起双手或者仰头。这类动作对重心的要求尤其强烈，没有重心就无法使动作保持一定的时间，无法保持的动作也就称不上是静态的了。

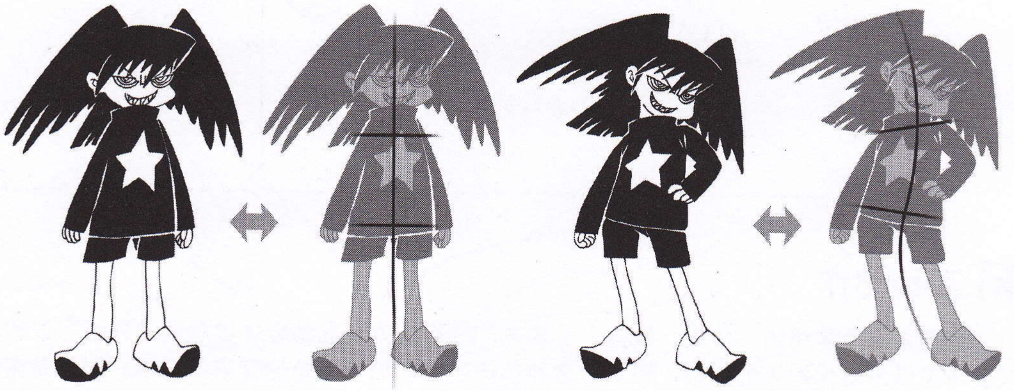


图 5-179

2 动态动作

有些动态的动作是我们常常会画到的，比如跑步的姿势。跑步是由一连串姿势组成的连续动作，这些不同的姿势就像若干帧电影图像一样衔接在一起，画漫画时画到哪一帧都有可能，所以大家最好对其运动过程有一定的了解。常见动作是有固定运动路线的，比如奔跑过程（图 5-180）。其他动作也有相应的动态曲线，倘若具备看穿这种曲线的眼力，就已经达到相当高端的水平了。

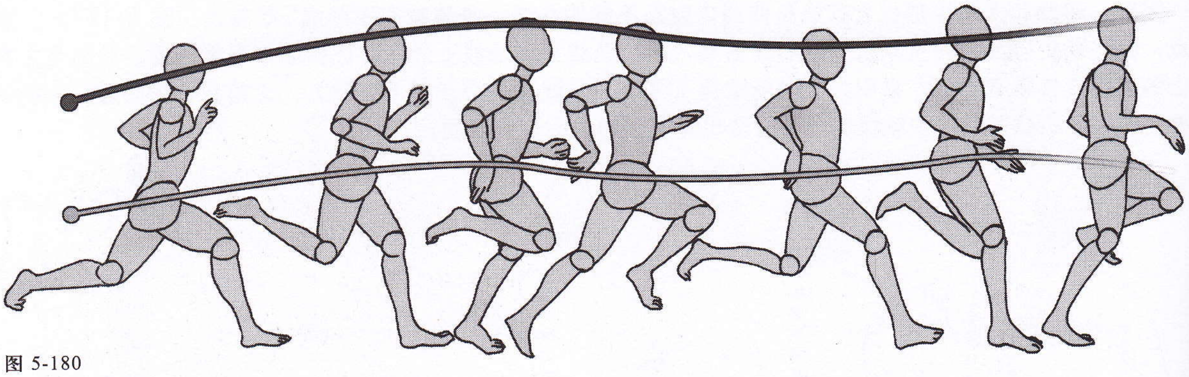


图 5-180

在动态动作中，重心也是相当重要的，依然可以使用刚才说过的中轴线分析法来测定重心（图 5-181）。但是，对某些大幅度运动的抓拍影像是个例外，比如一个在后空翻的人，翻腾的动作带有影响重心的其他作用力，地心引力只是作用力的一部分，所以这些大幅度动作就不适用于以小腹为中轴线的重心分析法了。

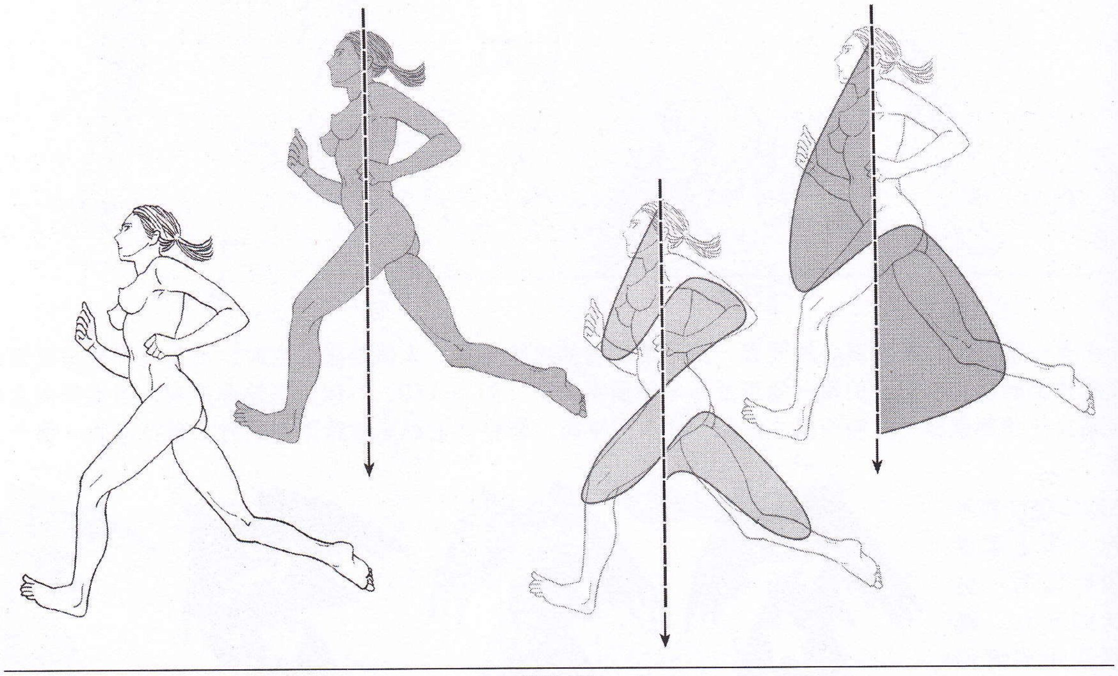


图 5-181

3 互动动作

与别人的身体接触、倚靠、投掷、负重等，一切人体与其他物体接触的动作都可以称为互动动作。互动动作不仅要考虑做出动作的人的重心，还要考虑和他产生互动的物体给他带来的影响。同样是搬运一件东西，重物与轻飘飘的物体之间差别就很大。

● 倚靠

绘制倚靠类动作首先要考虑最大受力点。如果一个人用肩膀靠在墙上，肩膀与墙接触的地方就是最大的受力点，身体势必会顺着倚靠的方向压向受力点，受力点周围的人体会受到挤压而在关节上产生变形；如果倚靠的物体是软的，那物体也会以受力点为圆心，产生相应的凹陷（图 5-182）。

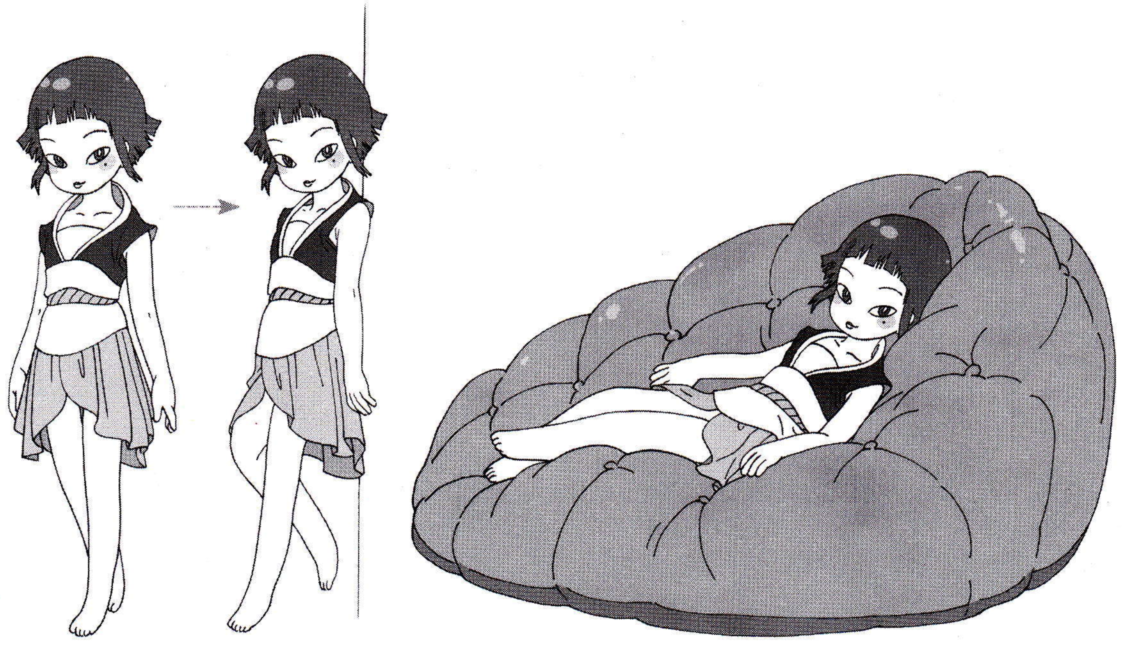


图 5-182

当受力点处在某些关节的末端时，情况会更复杂。来看看一个几乎放平的倚靠动作，单肘在扶手上支撑着上半身（图 5-183）。那么从肋部以下，受力点毫无疑问就是与地面接触的腰臀部；而肋部以上的大部分重量乍看之下全压在肘部这个受力点上，可实际上在做这个动作的时候我们就能感知到，吃力的地方不仅是肘部，肩部也会比较疲惫，这是因为肩部关节负责牵引上半身向上，与它垂直的肘部则负责支撑，所以这个动作中受力点就有三个——肘、肩、腰臀。综上所述，只要受压的肢体上有关节，并且该关节的活动方向与受压的方向不垂直，那么该关节就势必会成为受力点（图 5-184），只要找准受力点和其力量方向，动作就不难画了。

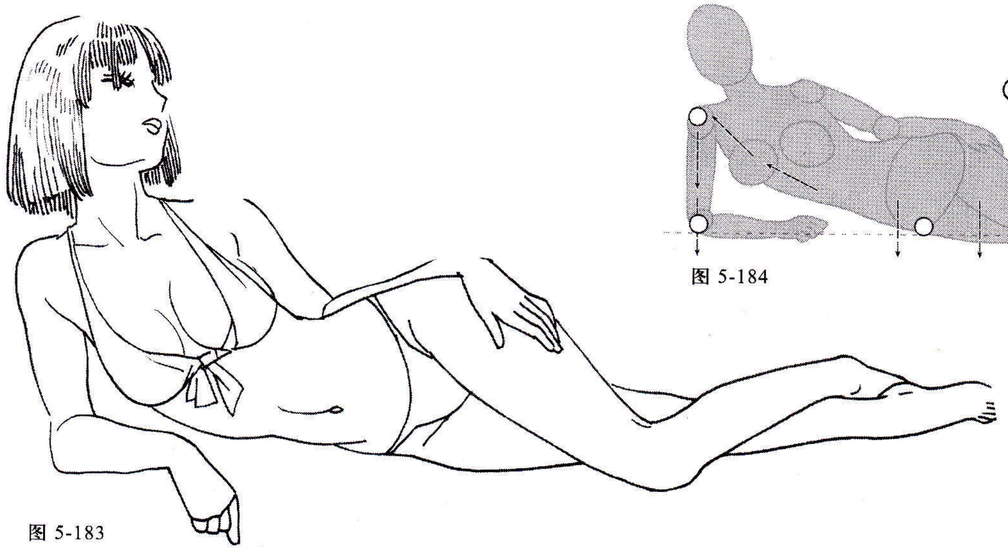


图 5-183

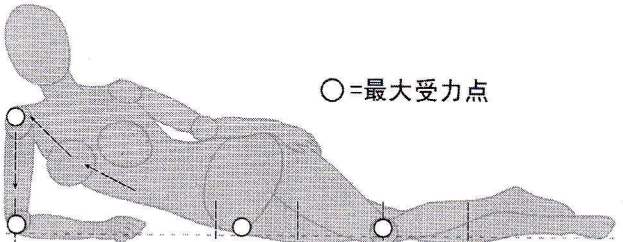


图 5-184

● 负重

持笔、拿水杯、搬箱子，这些都是负重运动，也就是依靠人体的力量将某物举起来。体现物体的重量是绘制负重类姿势的最难点。绘制负重动作与倚靠动作一样，需要找出用力的那个“点”，这里不是受力点，而是施力点。既然是施力，那么肌肉就一定要用力，用力的肌肉会隆起，这正是比较难画的地方，也是这类动作与放松站立时的不同点。负重动作除了要担负物品的重量外，还要担负人体自身的重量。用一个拿起杯子的动作做例子，确实是手腕关节担负了杯子的重量，但是整个小臂是由肘关节和附近的肌肉拉动保持住动作的，而整条手臂又是由肩部承受总重量的（图 5-185）。所以，每个施力部位的肌肉都要有相应的隆起。

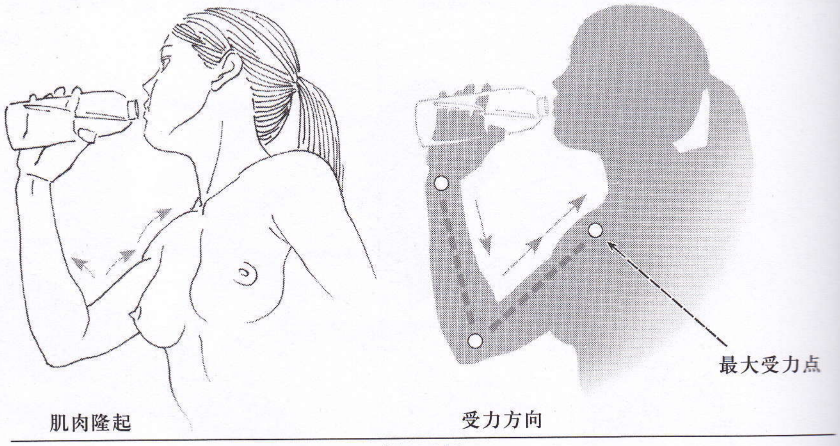


图 5-185

负重动作也是一种静态的动作，适用于中轴线分析重心，不过负重的重心不仅要考虑人体，还要考虑所拿的东西。如果所持物品和人体差不多质量，那么物品可以当做人体的一部分划入S形曲线；如果物品很重，那么它在S形曲线中的分量就要比物品自身所占面积更大（图 5-186）。

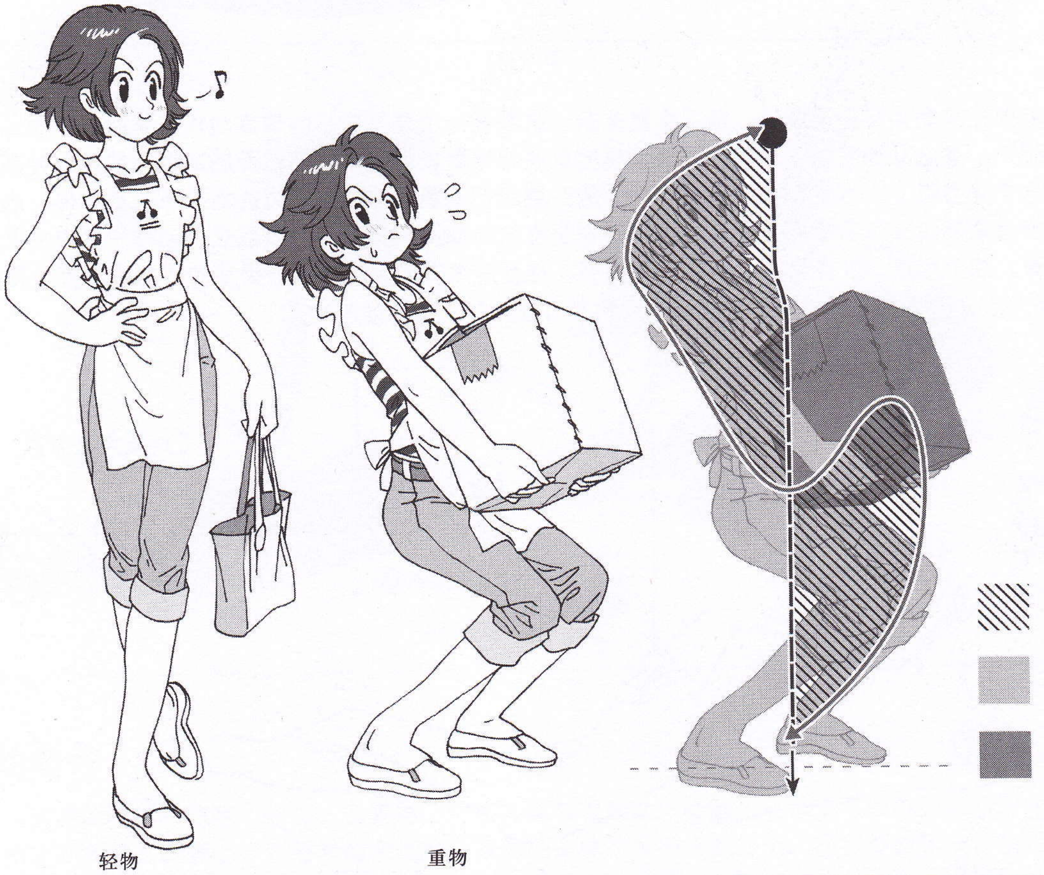


图 5-186

● 投掷

要靠人脑的意象来模拟物体的速度、惯性运动力、离心力和抛物线难度不小，很多时候只能凭经验和感觉来画。投掷的方向是物品脱手时肢体的总施力方向（图5-187）。

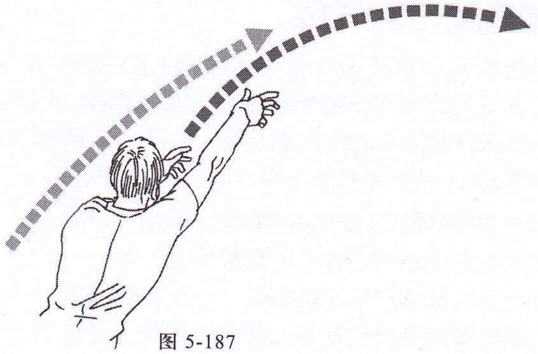


图 5-187

图 5-188

● 肢体凹陷

当肉体与其他物品接触时,势必会产生各种凹陷，接触的力道越大，凹陷越明显，但是不管怎么凹陷，都不会陷到骨骼里面去，否则就是骨折了（图 5-188、图 5-189）。

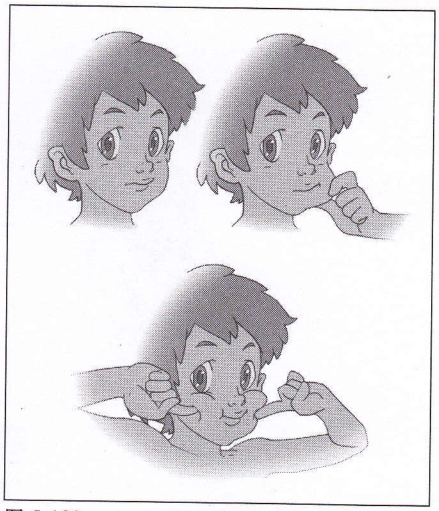


图 5-189

4 高难动作

艺术体操动作或者杂技动作之类都是高难度动作，绘制时最好参考现实中的照片或录像。如果作品很夸张，不追求写实，那么就可以尽情发挥（图 5-190）。

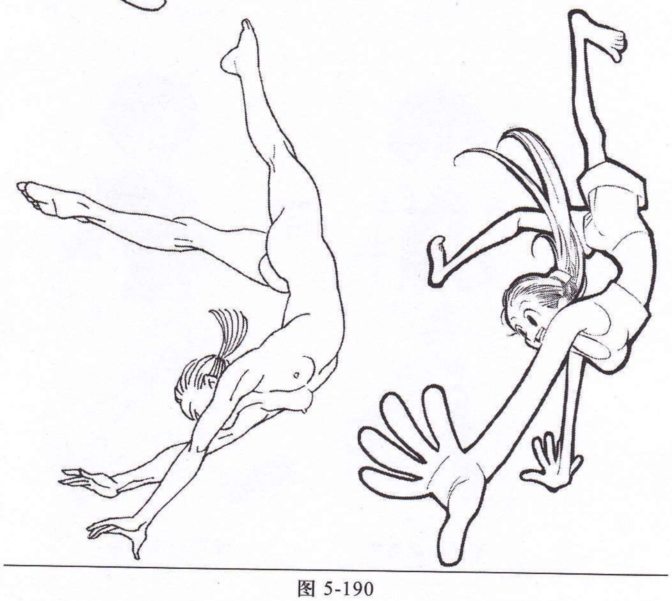
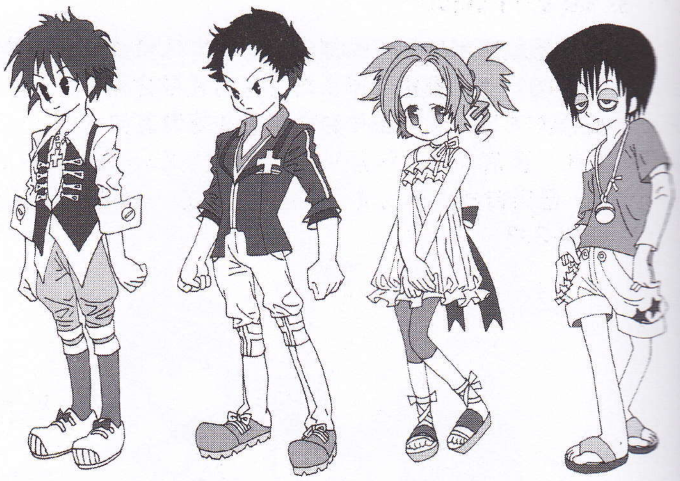


图 5-190

5 细微动作的气质

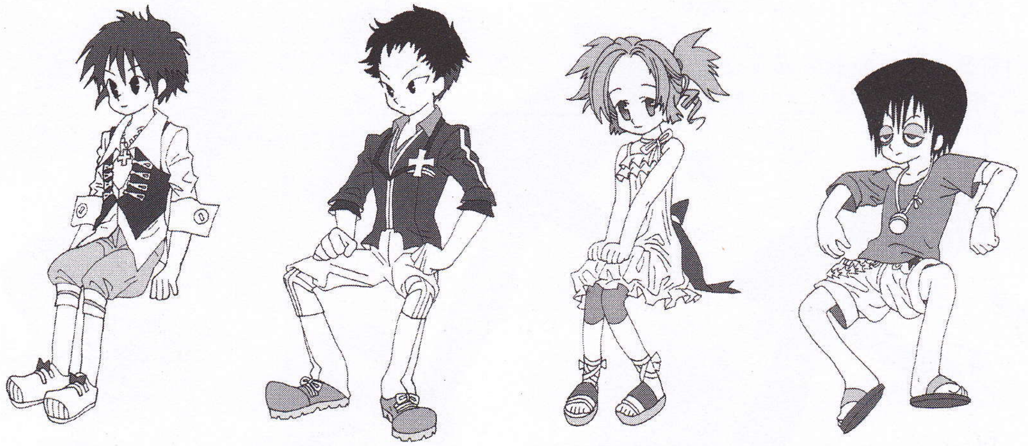
即便是同一种姿势，由性格不同、心情不同、处境不同的人做出来也会很不一样，所以，姿势的细微变化成为衬托人物个性、心情、处境的重要手段。

一个作风严谨的军人，坐如钟、站如松，即便心情很不好，也不会弯下背脊蜷缩在一处；一个散漫的人，背脊从来没挺直过，一天到晚烟不离口，随时都能摆出一副吊儿郎当的架势。借由上述例子中这些肢体语言的刻画，不用对白和旁白，人物的特质也能跃然纸上。这些充满个人特色的动作与标准动作之间差别不大，要好好把握其中的神韵，也是学习绘制动作的重要课题（图5-191～图5-193）。



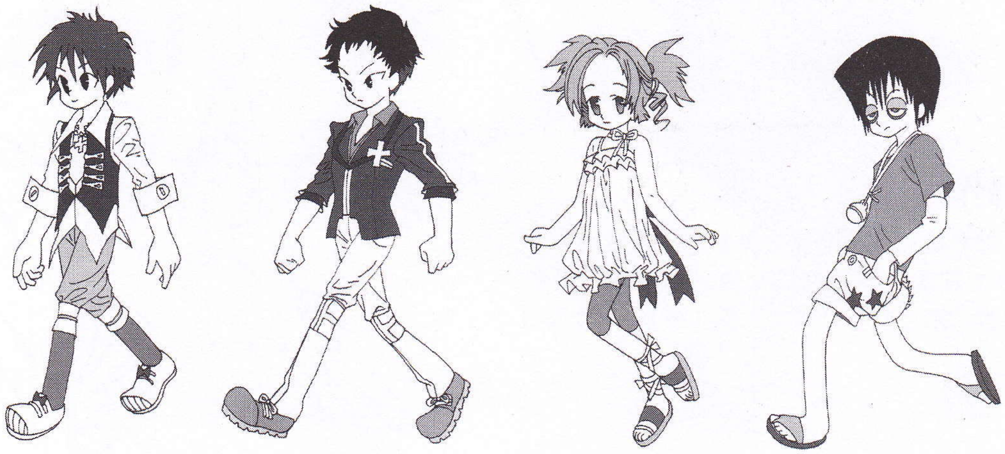
端正站姿　阳刚站姿　阴柔站姿　邋遢站姿

图 5-191



端正坐姿　阳刚坐姿　阴柔坐姿　邋遢坐姿

图 5-192



端正行走姿势　阳刚行走姿势　阴柔行走姿势　邋遢行走姿势

图 5-193

6 基础动作图鉴

就像手指比划“V”字时很难握拳一样，全身的动作也存在着“牵一发而动全身”的问题。比如我们向左后方抬高左腿到45°角，骨盆会不由自主地向左前方倾斜，为了调整身体平衡，脊柱也会随之向右前方弯曲，不可能在很自然的状态下做到向后方抬腿而不牵动骨盆和脊柱（图 5-194）。人体上这种彼此的牵动还有很多，这里难以一一道来，要靠大家的积累和观察，以免画出不合理的动作。在构思一个动作之前先看看周围的人做得到做不到，或者自己亲自做出来试试。临摹也是熟悉人体的重要途径，接下来就提供一些动作赏析图片，供大家借鉴（图5-195～图5-203）。

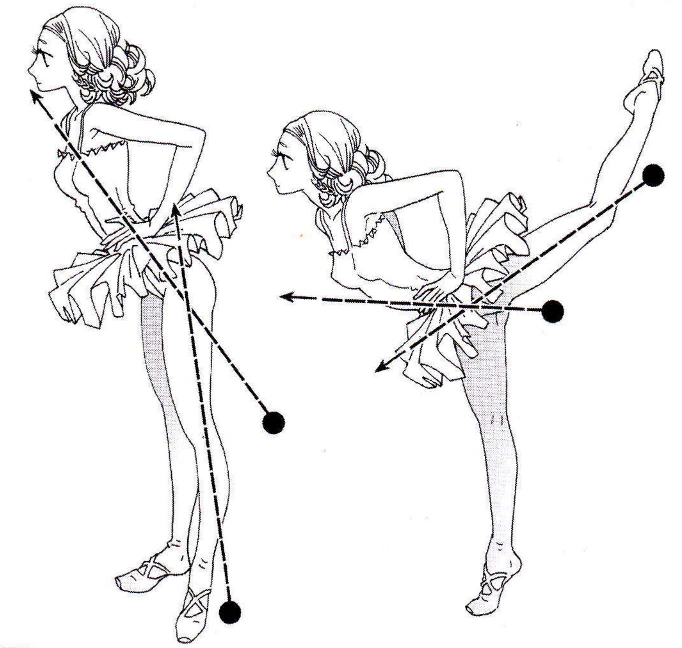


图 5-194

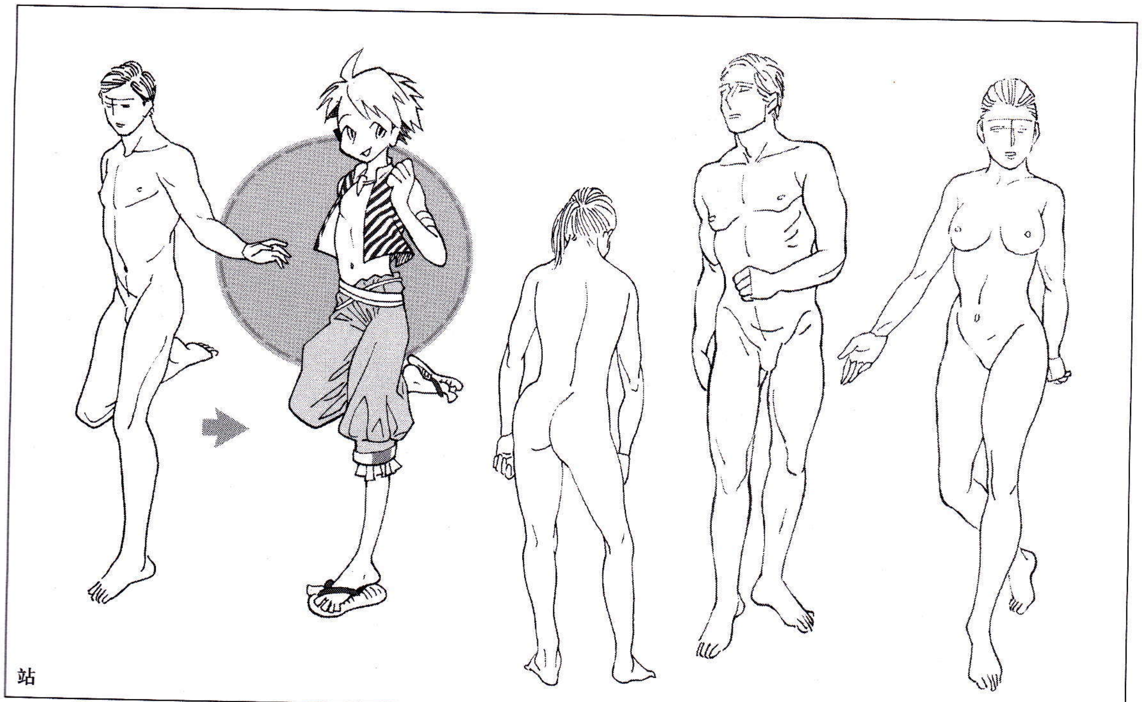


图 5-195

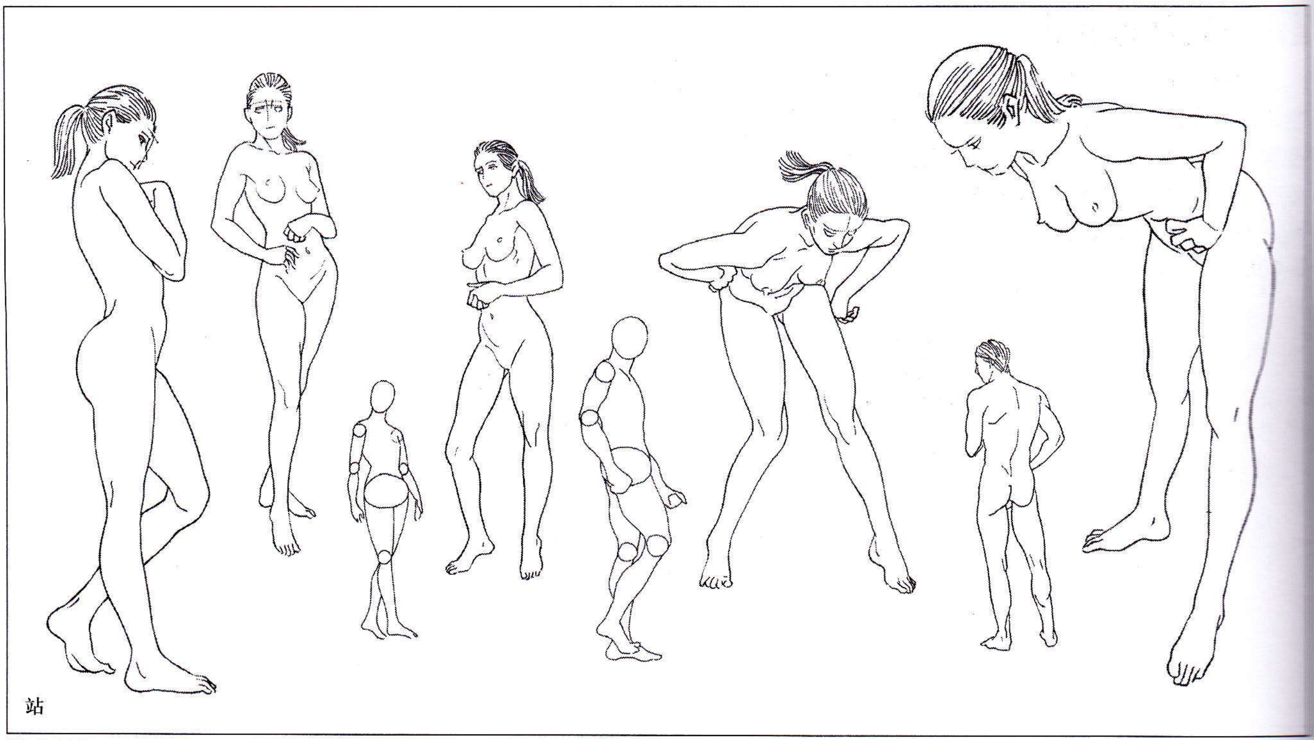


图 5-196

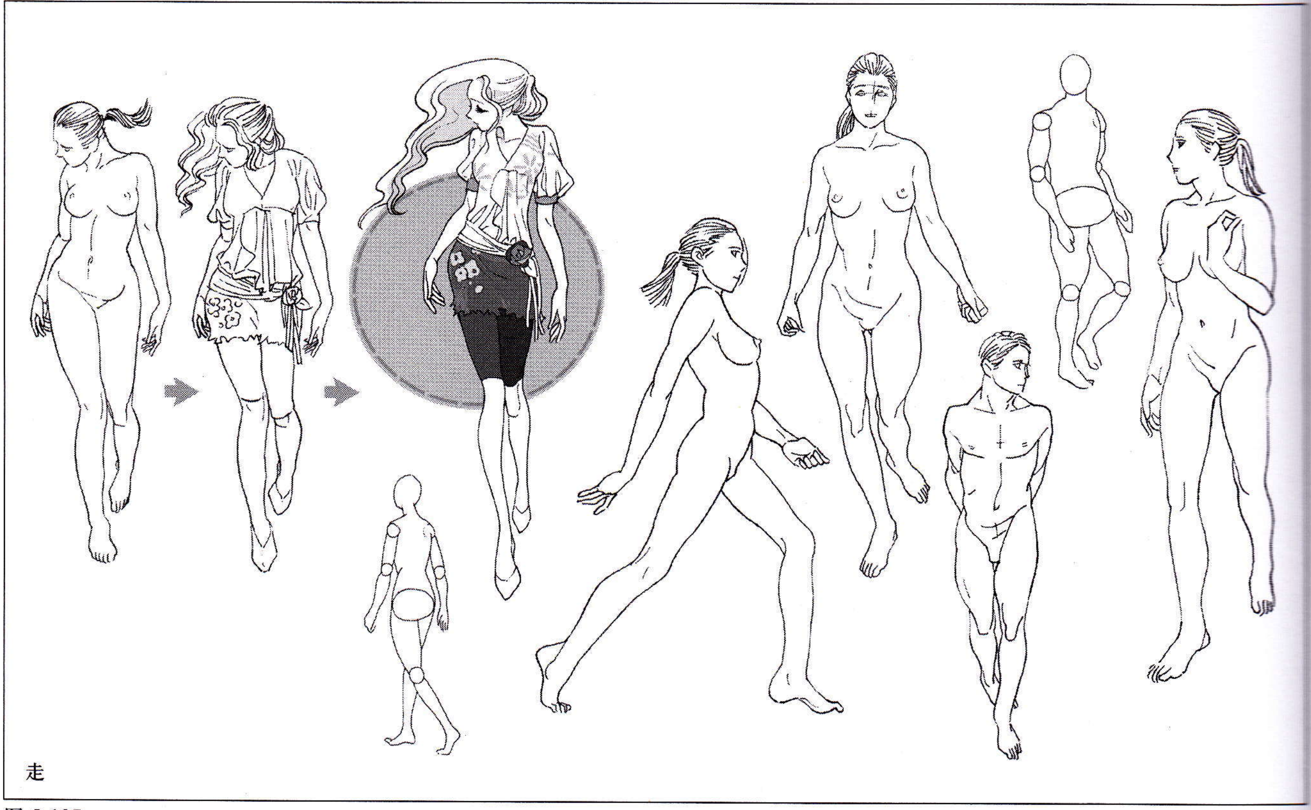


图 5-197

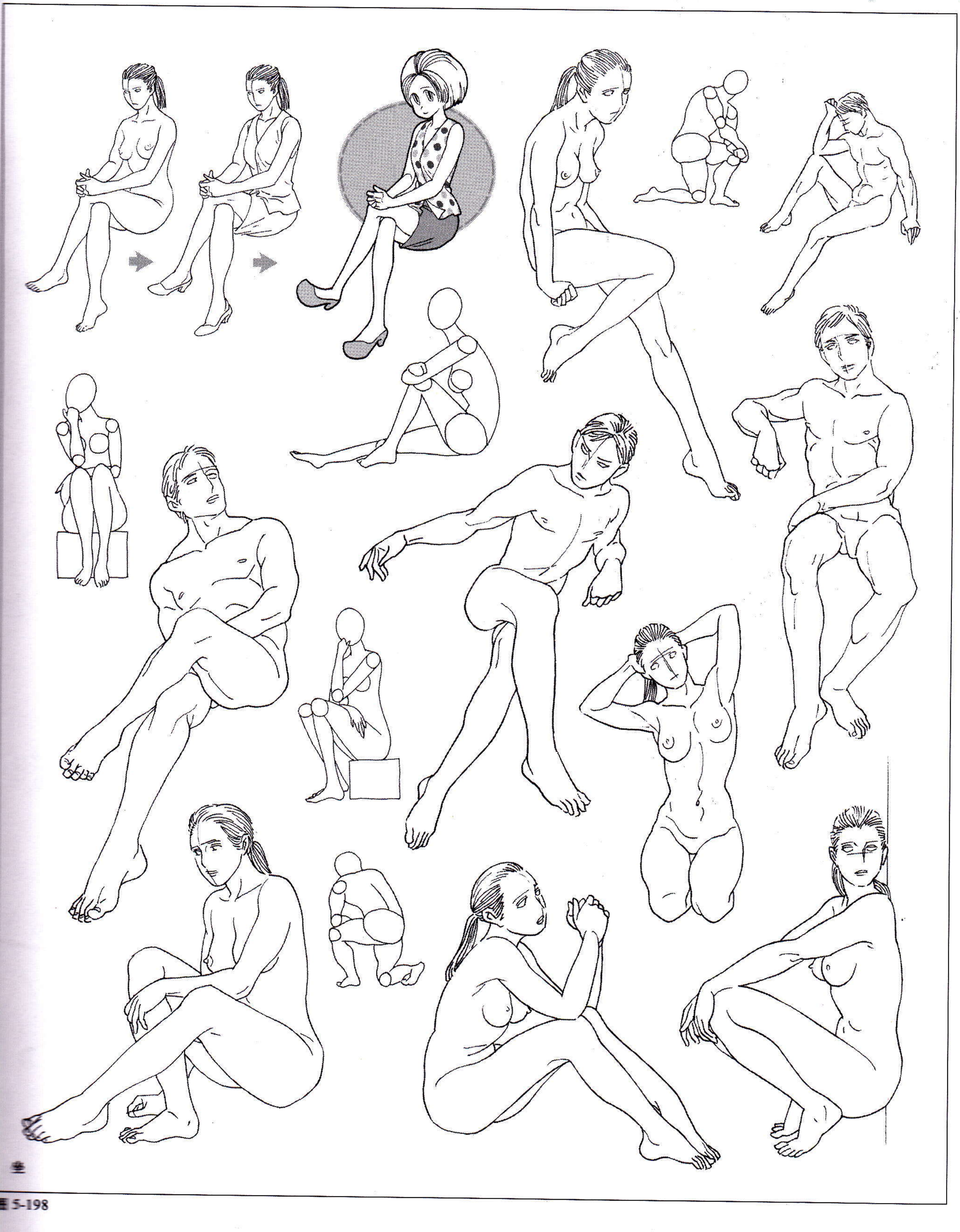


图 5-198

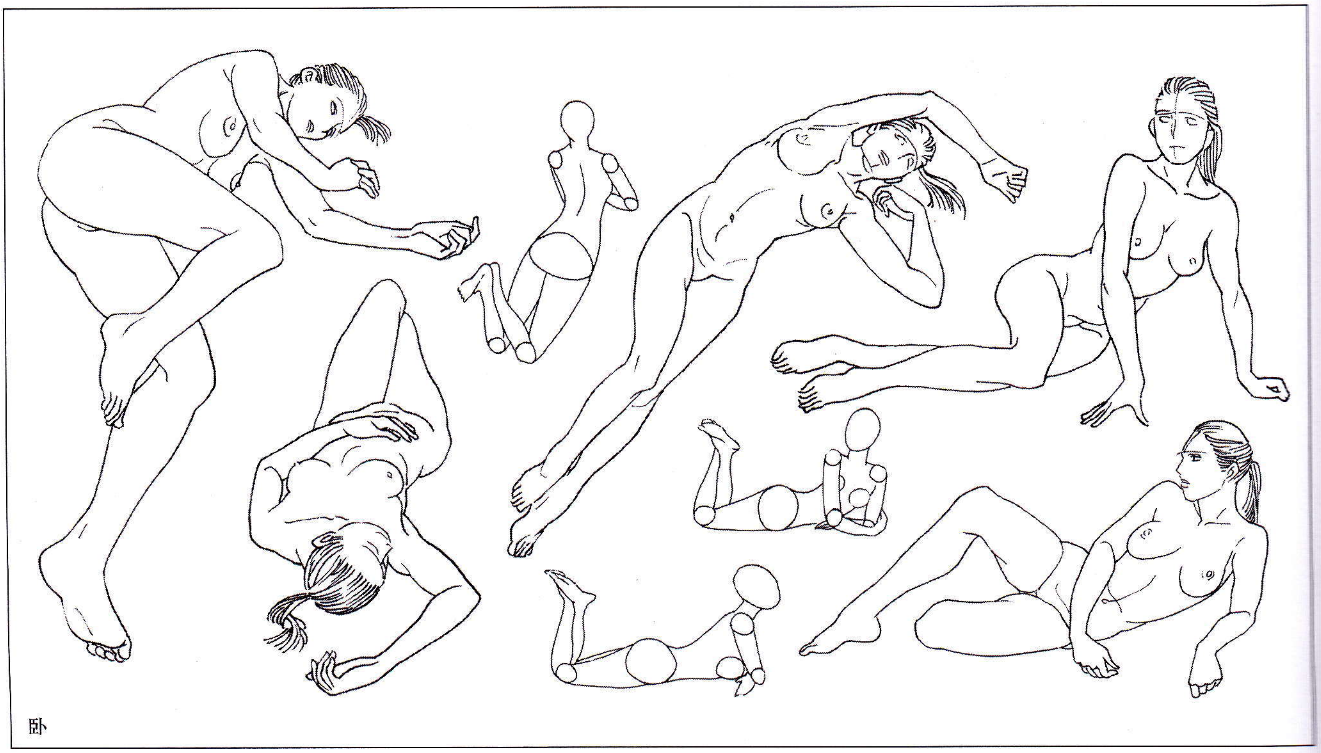


图 5-199

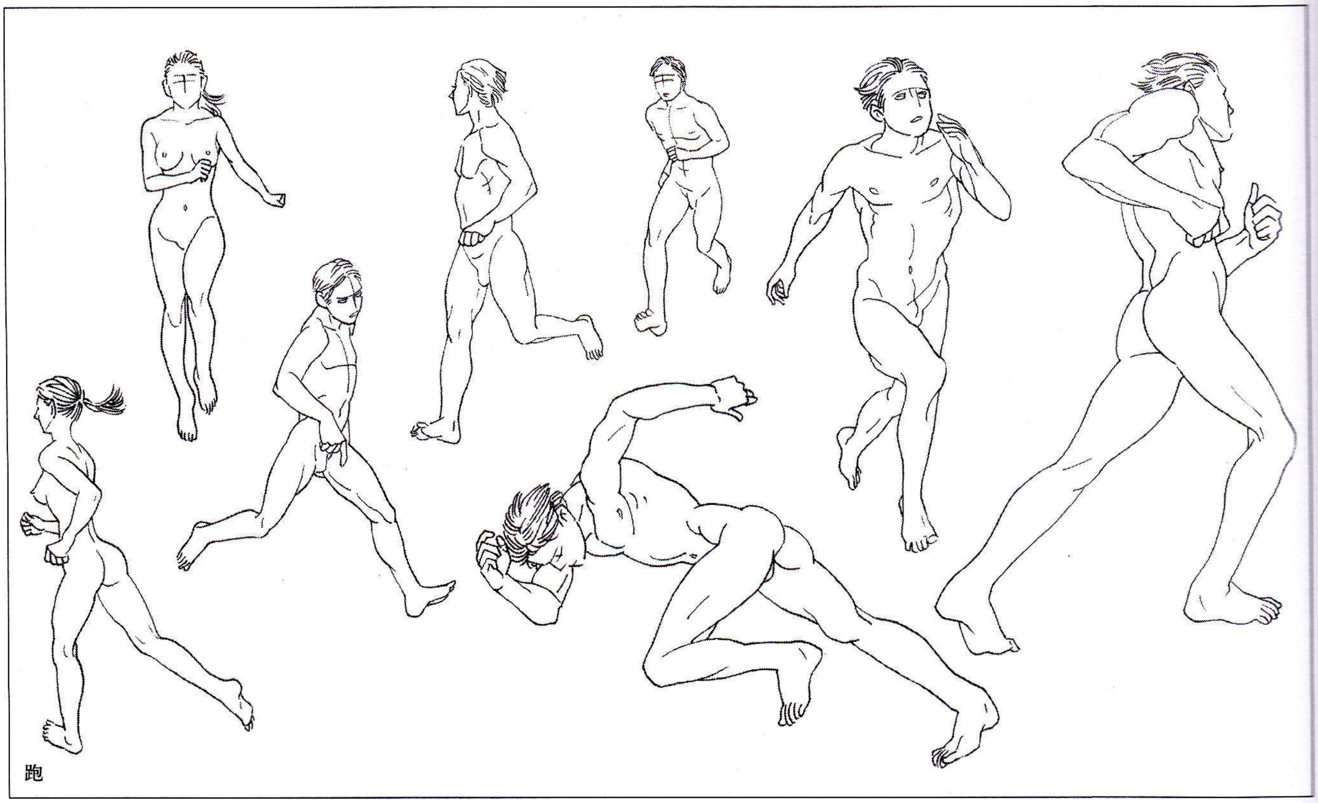


图 5-200

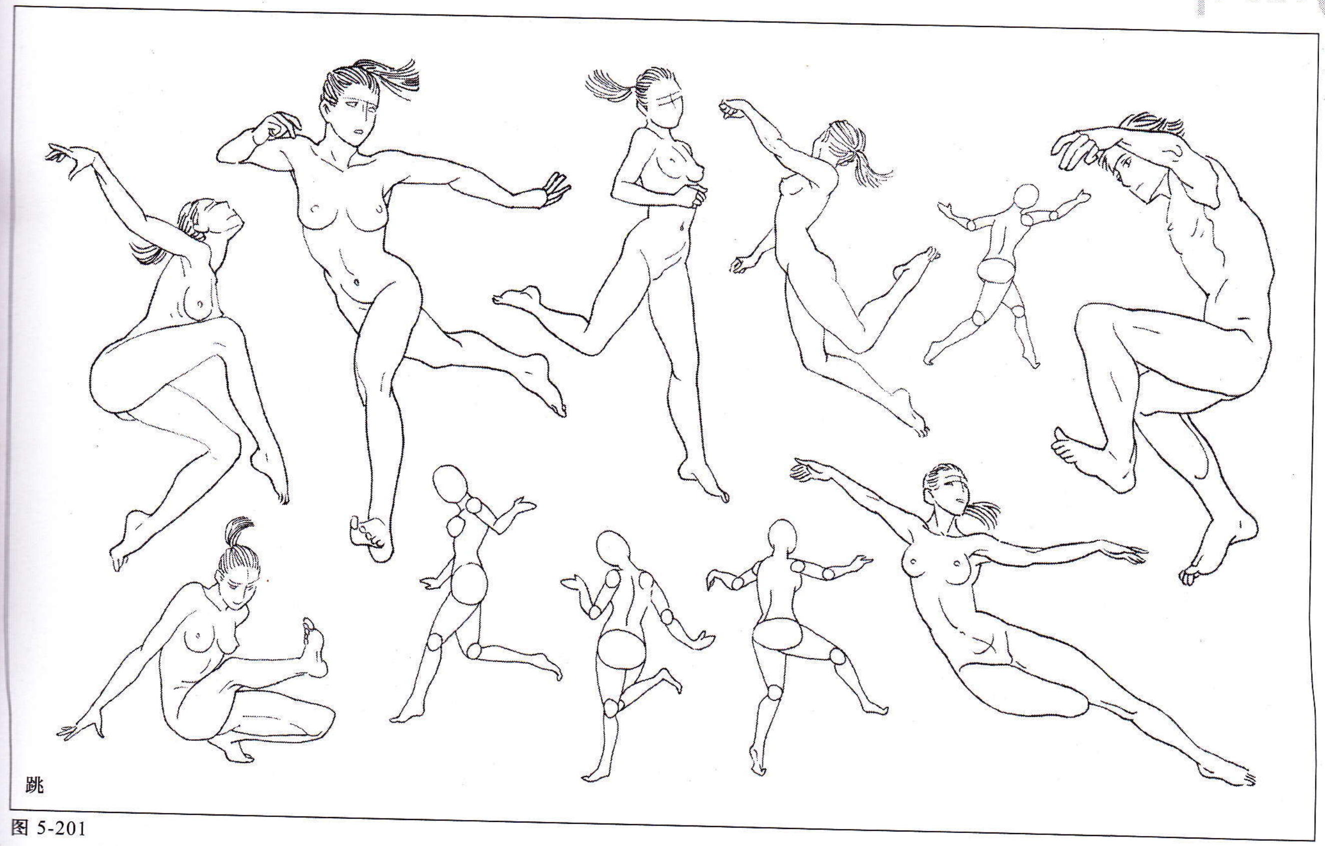


图 5-201

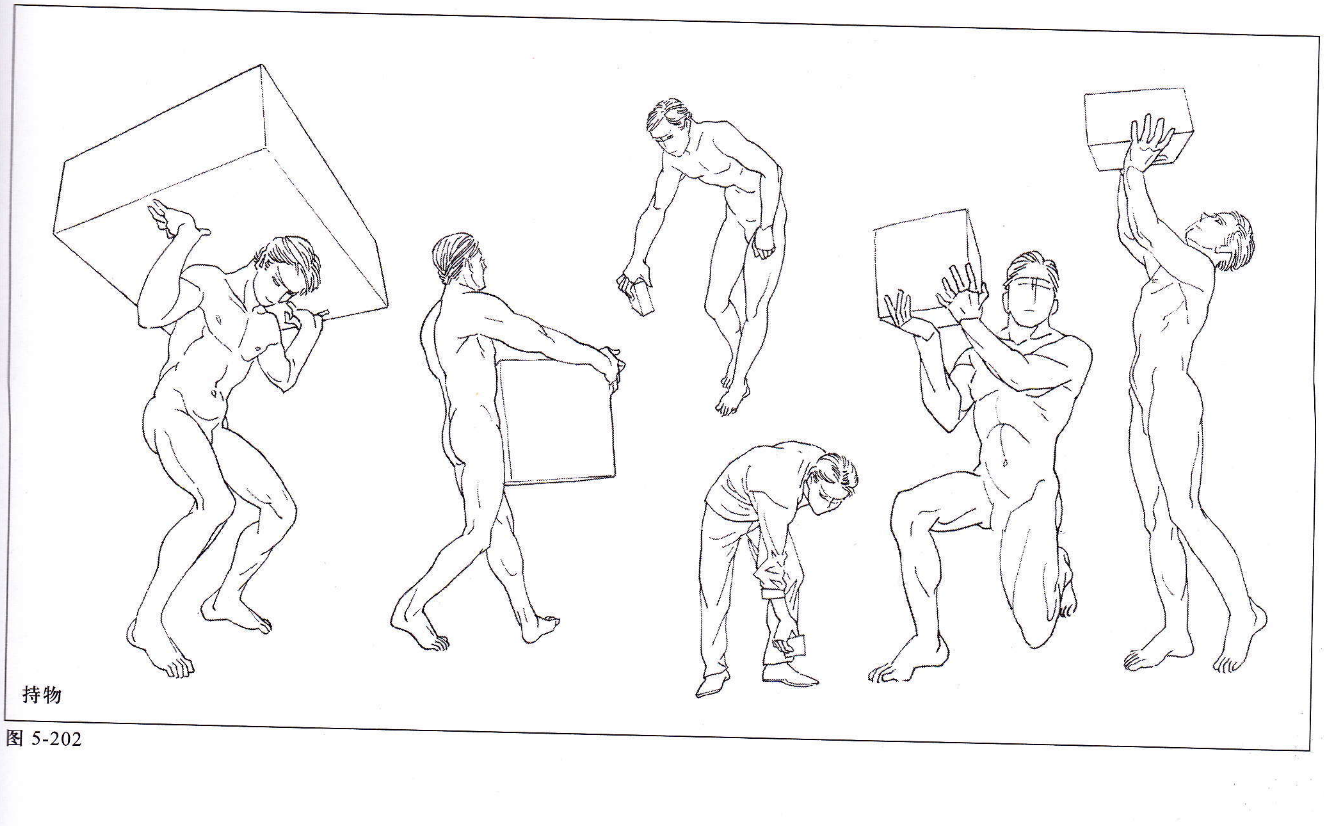


图 5-202

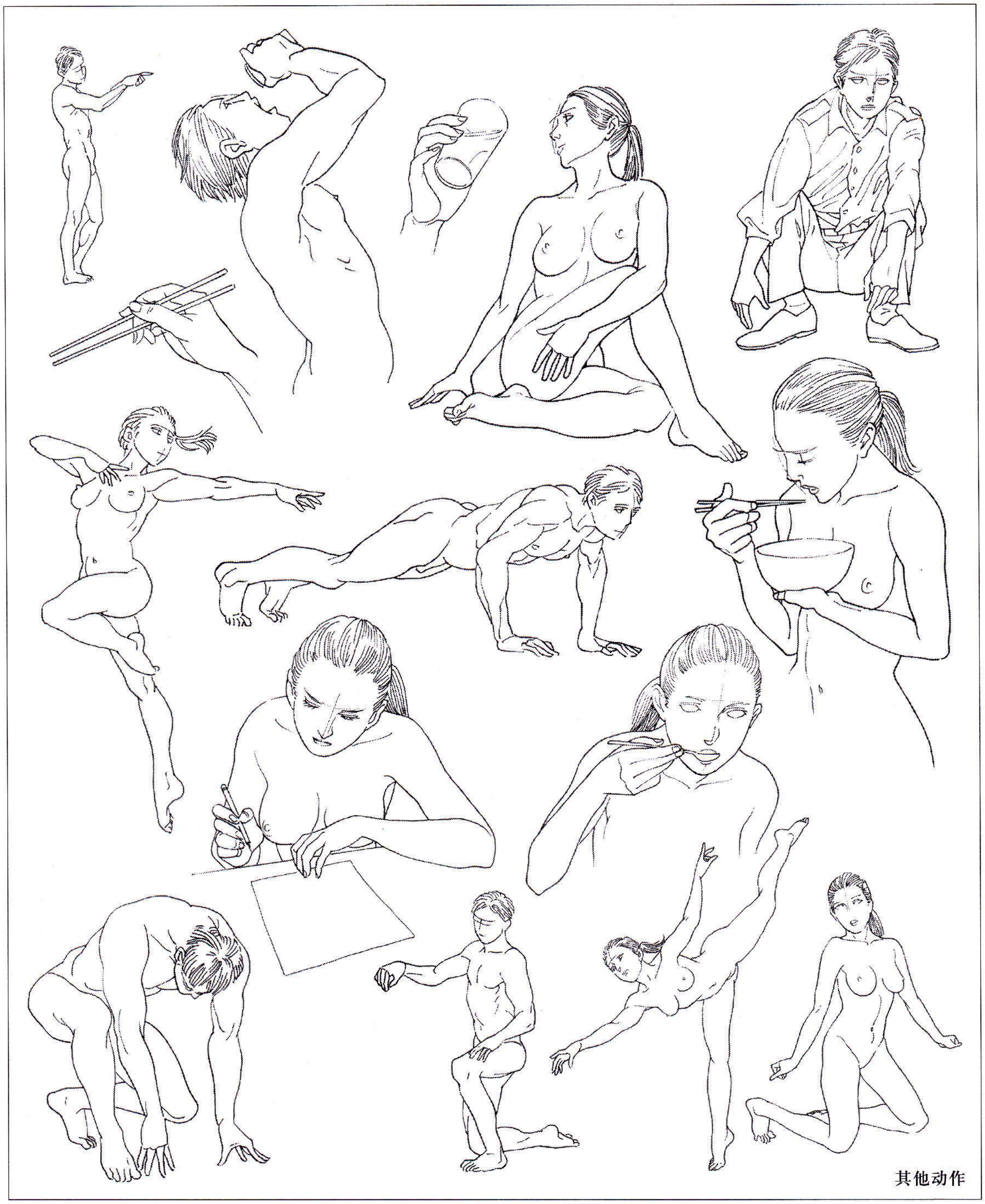


图 5-203

本章小结

绘制人体所涉及的学问博大精深，从医学、生理学、解剖学、物理学到体育、美学和其他人文领域，把所有领域都钻研透彻是不现实的。不同的漫画风格所要接触到的领域各不相同，大家慢慢寻找适合自己的风格，再从那些相关的领域中各取所需就可以了。人体的最大学问就在生活中，身边人的一举手一投足都不要忽视，要注意观察；还可以经常一边做动作一边摸摸自己的身体，慢慢熟悉身体的立体结构。精通雕塑的人往往有很强的人体默写能力，那正是缘于触觉上对人体立体结构的熟悉。只要把结构上的道理弄明白了，可以胜过练习百张画。培养出这种提笔之前心中有数的素质，就是学习人体绘画的前提。

Chapter 06

漫画人物的创造

The Creation of Comic Characters

角色的创造是漫画创作的核心工作之一，这是一个让角色从平庸无奇走向个性化的过程，充满趣味性和挑战性。这个环节做得好，可以给作品在先天资质上加分。

6.1 人体特征的个性化塑造

1 为什么要突出人物个性

我们曾经讲到过，就算故事性比较差，单凭出色的角色塑造也能支撑起一部作品，不过人物塑造个性的目的和效果还不仅如此。举个例子，当镜头里只有角色的一只眼睛或者一只手时，怎么保证读者能认出这个角色是谁呢？更甚者，图中没有人物，只有一句对白，读者又怎么能知道这句对白出自谁口呢？这就要看作者对人物特征的塑造功力了。对于真正出色的作者，以上难题将完全不成问题。能够把角色刻画到这个地步，当然会是相当具有感染力的作品（图6-001～图6-002）。

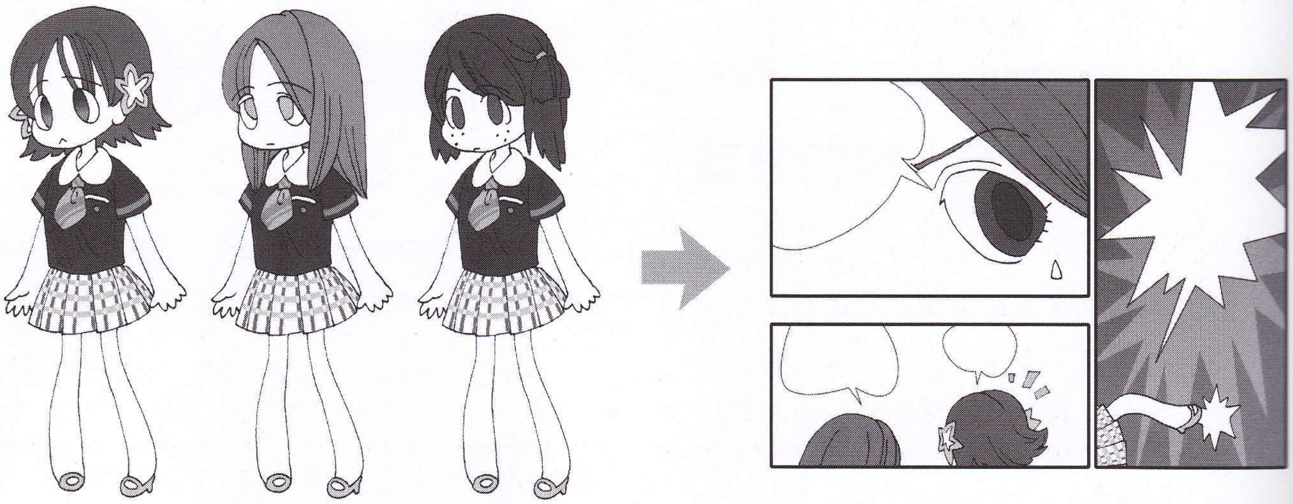


图 6-001

图 6-001 人体特征不突出，特殊场合下分不清谁是谁
图 6-002 人体特征突出，特殊场合下也能分清是谁

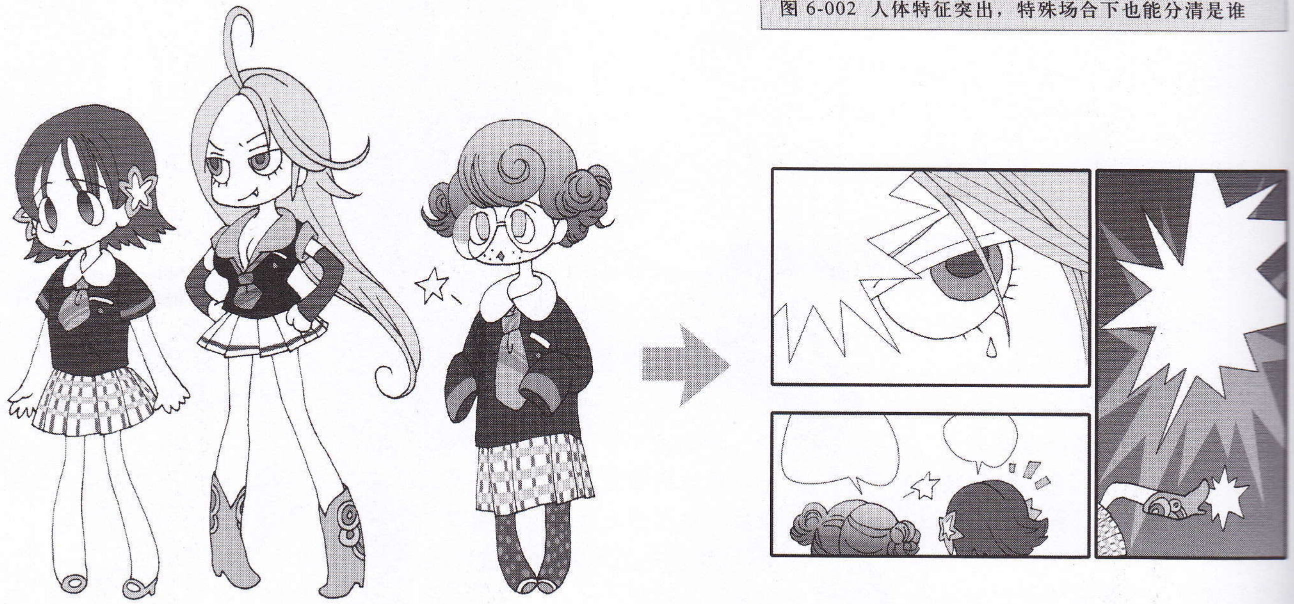


图 6-002

角色的创造实际上没有多么高深，它的过程更像是一种拼图游戏，性别或男或女，身材或胖或瘦，性格或开朗或阴郁，把你脑中能想到的有趣的外貌特征、行为特征和人格特征都罗列出来，然后用它们进行排列组合，拼凑出若干不同的人就可以了（图 6-003）。

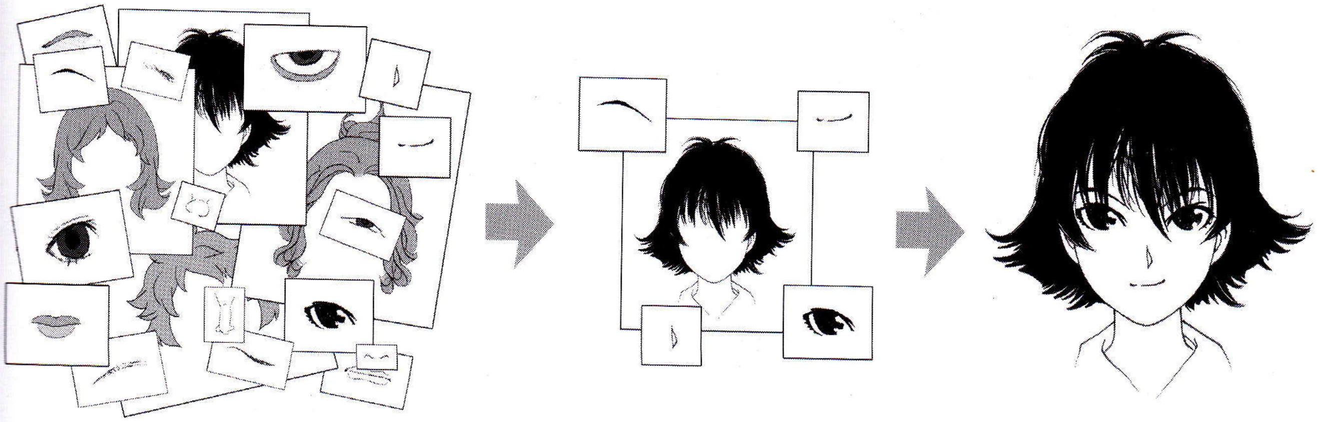


图 6-003

2 发型、五官和体型的个性组合

创造一个角色的外貌，其过程也类似于拼图，是把发型、相貌和体型特色互相拼接的一个过程。短发、中长发还是长发？具体发型是什么？眉毛、眼睛、鼻子、嘴巴、耳朵的形状分别是什么样的？是胖是瘦，是高是矮，是健壮还是孱弱？体态上有什么特色（比如内八字脚或者小短腿）？身体各个部位是什么颜色？以上这些要素都一一分配好之后，想要让角色之间特色鲜明并非难事（图6-004～图6-008）。

示范角色1
脸部女人味十足
发型像假小子
身材火辣
身上色彩浓重

示范角色2
脸部有着浓郁的温柔
长发及地
瘦弱的身材
发色和肤色都很浅淡

示范角色3
纤细忧郁的五官
头发硬硬地竖起，有发辫
身材苗条但不失健康
全身以灰色为主

示范角色4
相貌富有攻击性
弯弯的短发
身材魁梧
肤色和发色都很深

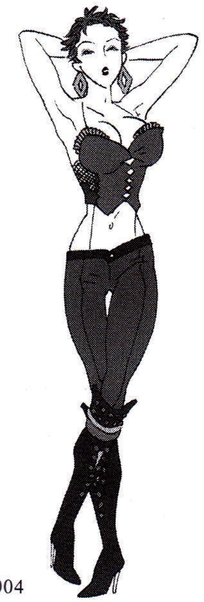


图 6-004

图 6-005

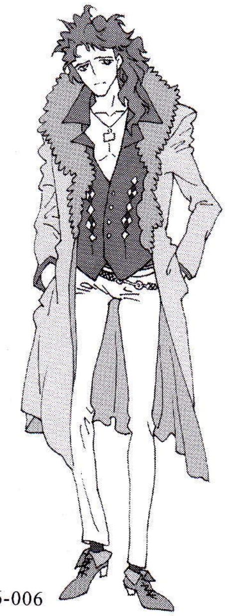


图 6-006

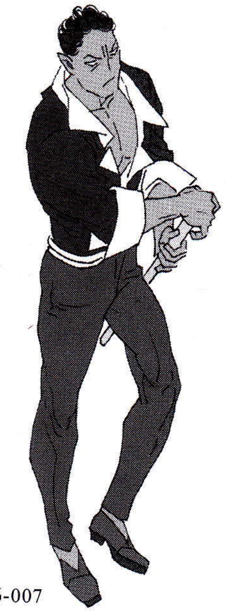
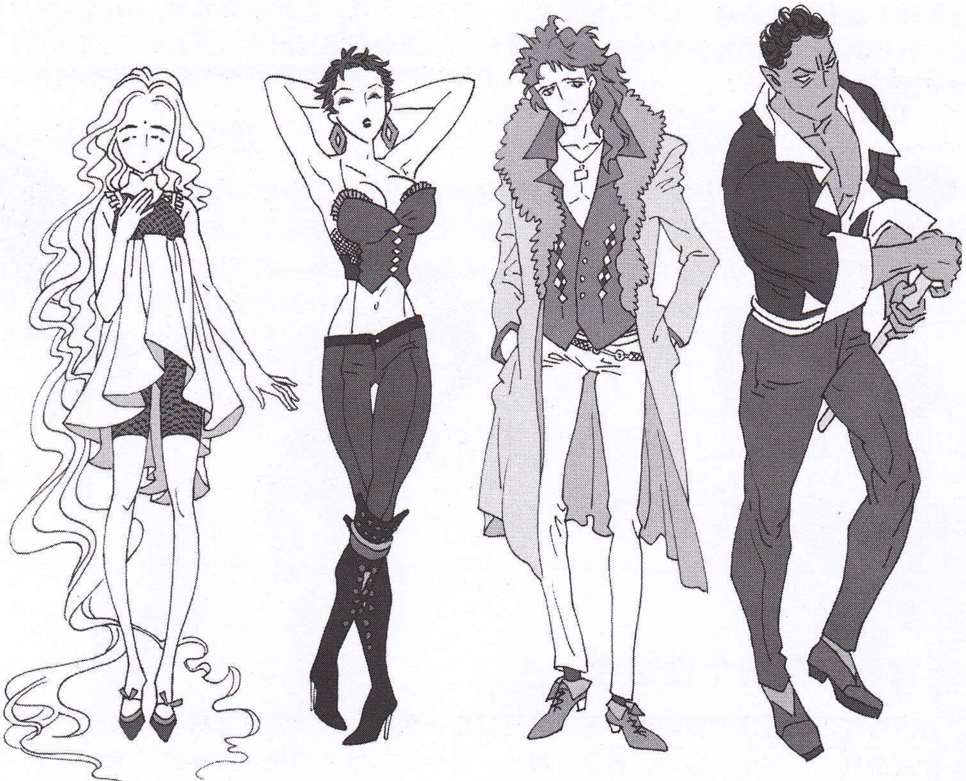


图 6-007



4位角色对比，两男两女，外貌设定上绝对不可能被混淆

图 6-008

3 内在气质与外在个性

内在气质包括角色的神色、举止、言谈等方面，这些方面只有在绘制成故事漫画之后才能有比较直观的体现，故事成型之初只能靠文字来体现。内在气质与外在个性一致的话，会对角色的单一特色性进行加强；如果内外性格相左，或者一部分相左另一部分相一致，就会塑造出很复杂、人性化、更接近真人的角色。这种角色身上充满了冲突，会吸引读者去探究为什么形成这些冲突，当得知了背后的真相时，读者很可能会因为整个探究过程的曲折而感动，成为该角色的支持者（图6-009、图6-010）。

图 6-009 外貌、行为、性格一致的角色，外貌很乖，行为、性格也很温顺
图 6-010 外貌、行为、性格有冲突的复杂角色，外貌很乖、行为放荡、性格乖张

图 6-009

图 6-010

● 神色

神色主要体现在表情和眼神上。所谓神色的设定，就是去设定这个角色在大部分时间里都是怎么样的神色。90%的时间在羞涩、10%的时间在爆发的角色，和10%的时间在羞涩、90%的时间在爆发的角色，两者肯定有天壤之别。对概率有了定位之后，就要给角色制订表情变化的节奏。一个表情转换节奏十分快的角色，一定是个性格很欢快的角色，可以把故事的氛围炒热；一个表情不怎么变化的角色，相对性格会更深沉和难解，会让故事氛围跟着放缓（图6-011和图6-012）。

图 6-011

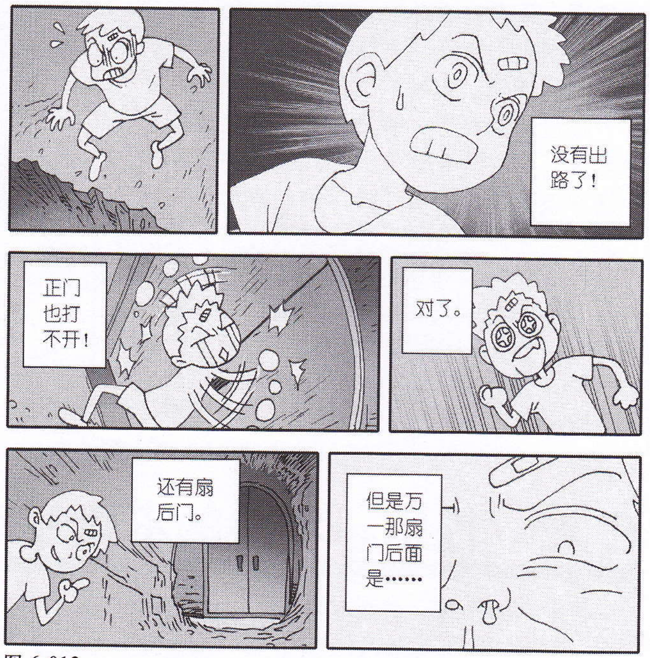


图 6-012

图 6-011 大部分时间无表情的角色
图 6-012 表情总在变化的角色

● 举止

之前我们讲过不同姿势和气质的相互关系，当角色的外貌、表情和台词都一样的时候，仅凭肢体语言也能让角色像换了个人一样（图 6-013）。

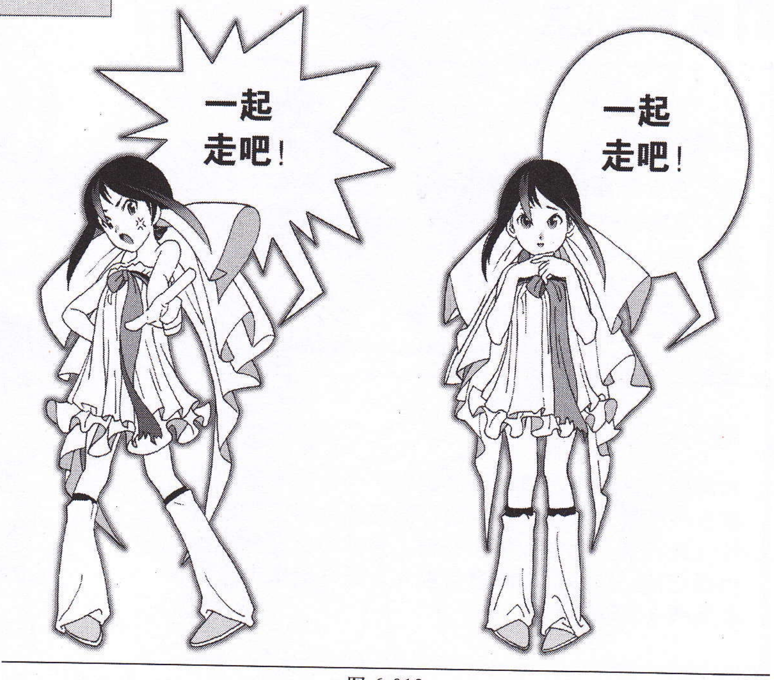


图 6-013

● 语言

要适当地为角色设定语言习惯。人们都有说话的习惯，有常用的词汇，不喜欢说的话，生气时常说的话，高兴时常说的话，还可以引入方言和外语。把这些语言习惯设计好，能给角色增添很多特色。相同的一种意思，以不同的措辞说出来，同样能达到让角色换一个人的效果（图 6-014）。

以上分别说了神色、举止和语言，然而这三项又是紧密互动的，它们可以成为彼此的“定语”，于是就产生了以下综合项目：说话时的神色；带着表情的动作；一边做动作一边说出的话等。事先为角色设定好固定的表情、举止和言谈模式，在故事中要从一而终地去演绎，不能让设定突然走形。由此可见，要体现一个角色的内在美，对作者的细心、恒心要求很高，一句台词用得不恰当，都可能导致长久以来树立的人物形象立刻倒塌。假如一个人见人爱的、坐怀不乱的男性角色，突然间看到美女就流口水，角色塑造就会功亏一篑。

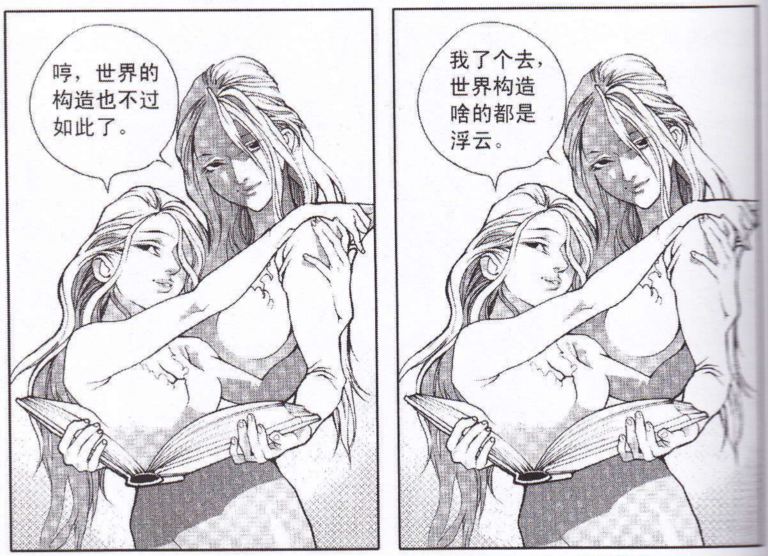


图 6-014

6.2 性别、年龄的不同表现

怎样叫做个性，与众不同就是个性，所以“众”是什么样的就很关键了。

不同性别、年龄的人，有着那个群体普遍的体态、神态和个性，多多注意这些行为特征，就可以在外貌、性格、行为这几个层面上各自做文章。体貌特征第5章已经介绍过了，下面来看看性格特征和举止特征。

1 婴儿与儿童

性格特征

因为幼童时期的生物钟最快速，所以显得很没耐心，很难等待别人。做事完全凭兴趣，喜怒哀乐都写在脸上，也不太会撒谎。这个时期的男女生在性格上区别不大，男生会略微淘气一些。

举止特征

对世界充满好奇，眼神很少定在一个地方不动，会被各种事情分散注意力。动作的目的性很低，想到什么做什么，语言和神态夸张，突然做出怪异动作也很正常，肢体活动幅度会很大，动作频率快，闲不下来（图6-015）。

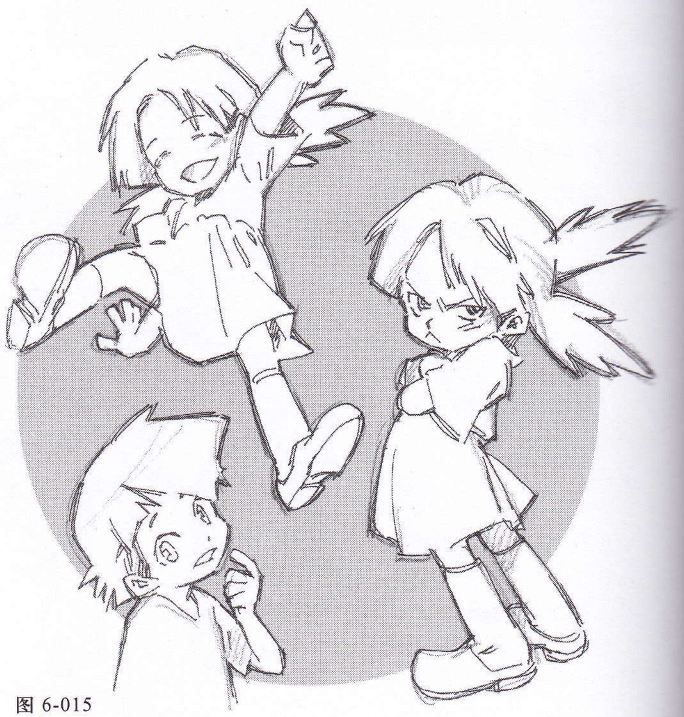


图 6-015

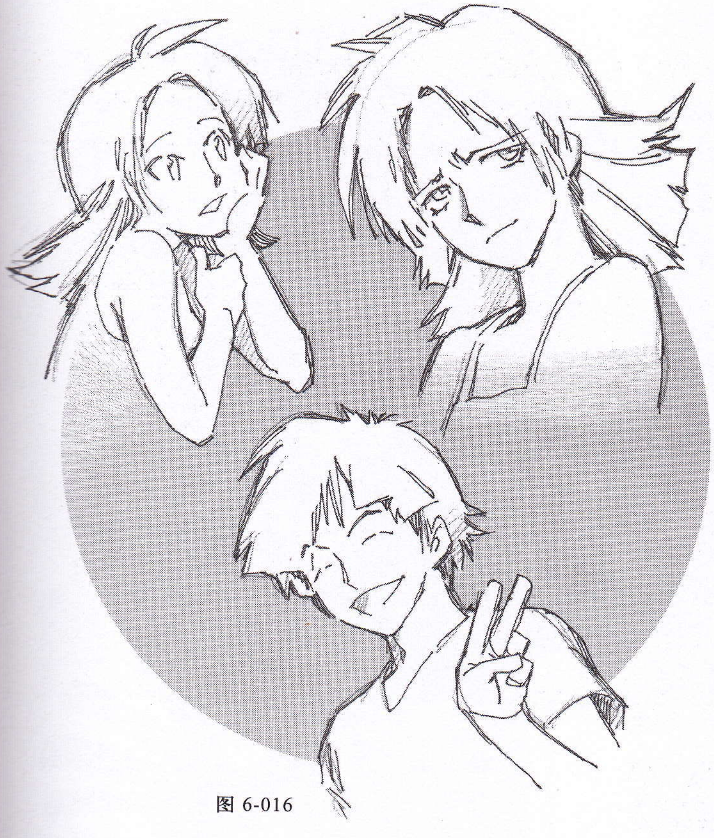


图 6-016

2 年轻男女

性格特征

大部分处在少男少女时期的人考虑现实要素比较少，踏入社会后容易对未来产生迷惘，这是心理上最需要关爱，但却最不懂得怎么表达和接受关爱的年纪。男孩子会渴望别人的认可，做出引起他人关注的行为；女孩子感情上很敏感，容易闹情绪。

举止特征

年轻男女的神情是年轻而有朝气的，表情活跃，蹦蹦跳跳，并且有很多在成人看来“多余”的小动作，年轻人的生物钟比成年人快，加之处世经验不足，也就更容易显得毛燥和多动。男性普遍比女性富有攻击性，女性则比男性更多话（图6-016）。

3 中年人

性格特征

脸上很少有过于夸张和多余的表情，逐渐开始善于欺骗和说谎，做事目的性增强，没有了年轻时的狂傲，对自己的分量掂量得比较清楚，为人冷静了很多，被年轻人视为冷漠和懦弱。这个年纪的男性处于社会的中坚阶层，大部分对工作更执著；女性则较之年轻时会更家庭化。

举止特征

多余的动作不多，在举止上大多形成了固定的习惯，甚至会携带一生。人生走向差不多定型了，会把大量时间、精力有目的地投入到自己需要维系的圈子里，比如家庭或职场。男性从追求帅气变成了追求面子；女性则开始进入拼命保养和破罐破摔的两极分化状态（图6-017）。

图 6-017

4 老年人

性格特征

什么世面都见过后，很少会再大惊小怪，也正因为对世界形成了固有的观念，所以老年人都多少有些固执。经过岁月洗礼和外貌上的衰老，一些年轻时很在乎的事情，到了老年反而会看得更开。老人还会有一些年轻人不容易理解和体会的孤独与恐惧。老年人在男女思维方式的差异上不明显。

举止特征

大多已经从急匆匆的社会竞争中退出了，所以动作上对效率的要求不再那么世故，而是更舒缓、自然，身体条件也会让老人的动作节奏慢下来，并且会有一些一辈子都改不掉的小习惯。年纪特别大的人在行动上难免有些不便，坐、卧、行的姿势肯定没有年轻人那么利落（图6-018）。

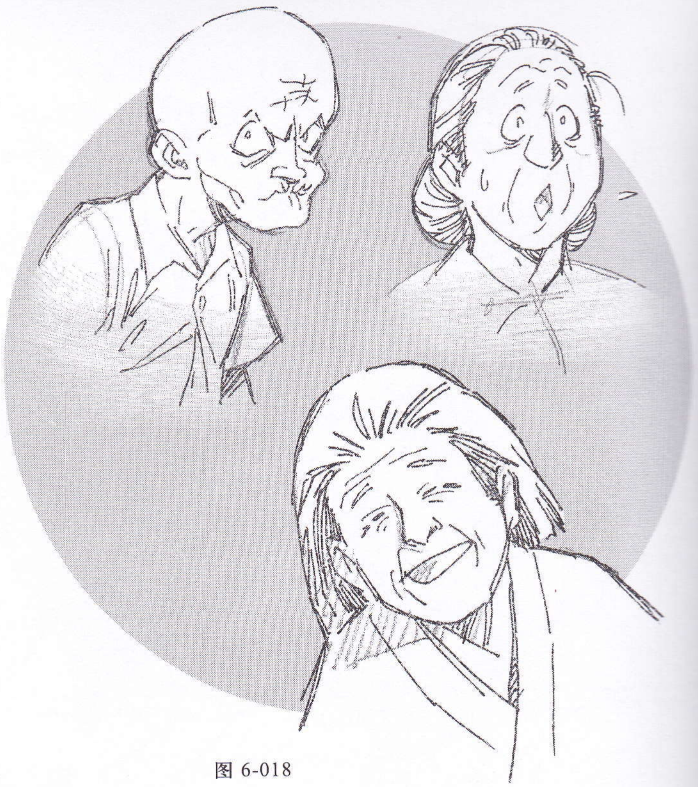


图 6-018

图 6-019

以上介绍的是一般情况下的性别和年龄特征，违反以上特征的大有人在，那就属于个人的特色了。给角色设定出属于自己的特色，有顺应以上基本特征的，也有违背基本特征的，结和在一起，就可以塑造出个性化的角色雏形了。比如，手边能利用的外貌要素分别是少年、成年女性、中年男性，性格要素是成熟、毛躁、胆小，行为要素是小动作很多、有板有眼、吊儿郎当，把以上这些要素交叉组合，就能得到若干特质完全不同的人物框架。在那种框架的基础上添加更多特征，可以形成鲜明的人物形象（图 6-019）。现在大家可以试着把觉得有趣的个性和特征组合在一起，塑造出一个自己喜爱的雏形。

例1

姓名：徐柔柔

性别：男

年龄：16

体貌特征（不符合年龄）：不像少年的体格，健康的运动型。

性格特征（符合年龄）：与外貌反差很大的内向型，一旦出风头就性格大扭转，完全失控。

举止特征（符合年龄）：扭扭捏捏、蹑手蹑脚的作风和身材完全不搭调，正眼看人就会脸红。

图 6-020

图 6-021

例2

姓名：金块

性别：女

年龄：27

体貌特征（不符合年龄）：身材特征不明显，常被耻笑为幼儿体型。

性格特征（符合年龄）：世故，拜金主义，谎话满天飞，但是内心深处渴望温情。

举止特征（不符合年龄）：与年龄不符的毛手毛脚，平时爱装稳重，见到钱就立刻没形象。

6.3 服饰画法

不同的服饰可以衬托不同的气质。读者也一定有喜欢的穿衣风格和绝对不想穿的衣服种类，这就是由个性造成的服饰差异。同时，这种外在的差异也能反映深层的心理特征和个性。在角色身体特征不明显的时候，描绘着装打扮便是能令角色之间易于区分最简易的手段。

1 衣物与人体的关联、透视

人物身上的衣服必须是包裹在人体上的——听起来天经地义的一句话，实际操作中却经常出现画出的衣服根本不像穿在身上的现象，更像是粘在身上或者挡在身前，看不出“包裹”的感觉，这就是透视把握不当的体现。在第4章的图5-025中，我们展示过人体透视的弧线，画衣服首先就要让衣服的纹理和人体的弧线相一致，不一致会让画面看起来很别扭。之前我们还说过，衣服要覆盖在人体结构的外面，不能因为衣着华丽就忽视人体的最初结构。

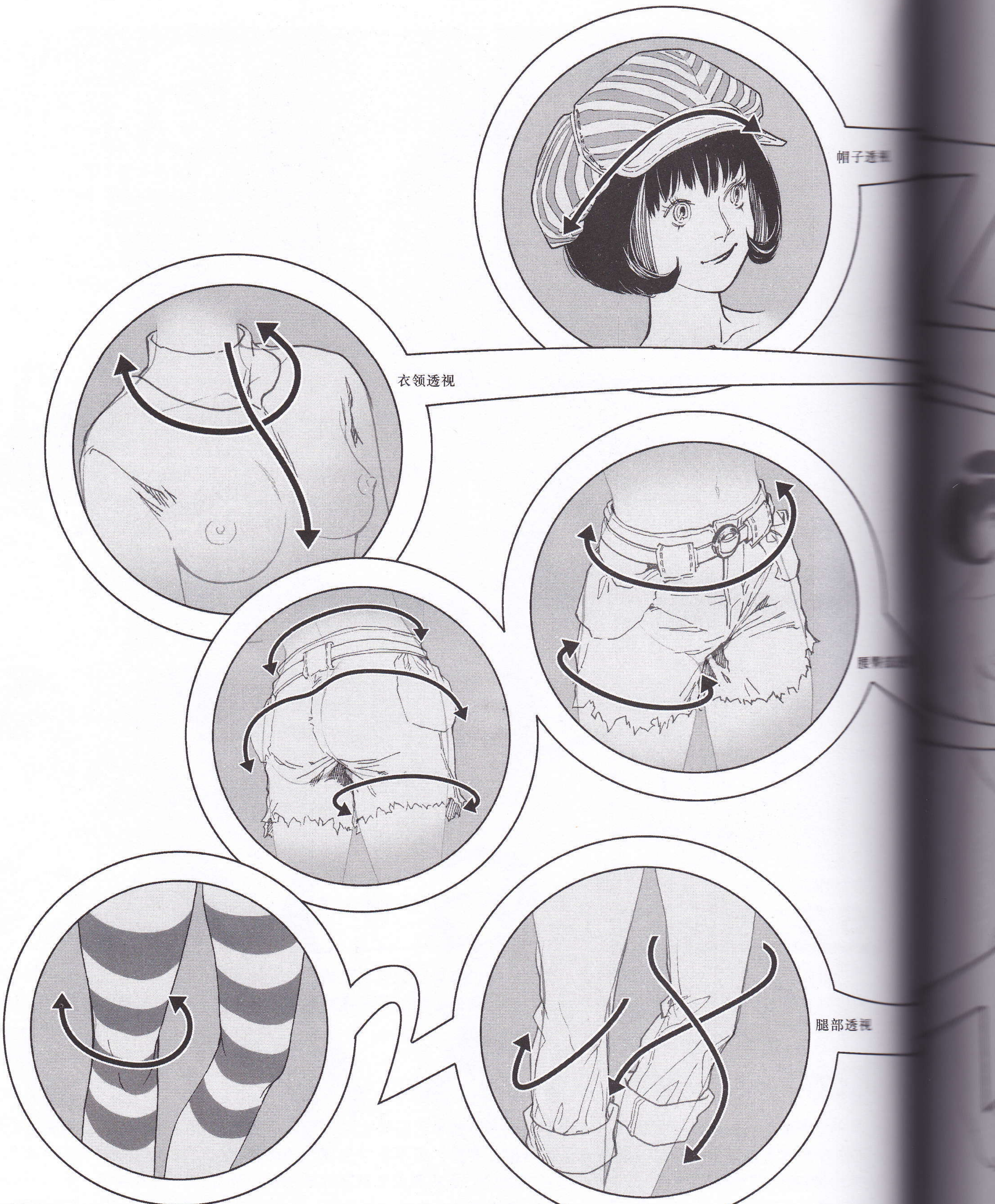


图 6-022

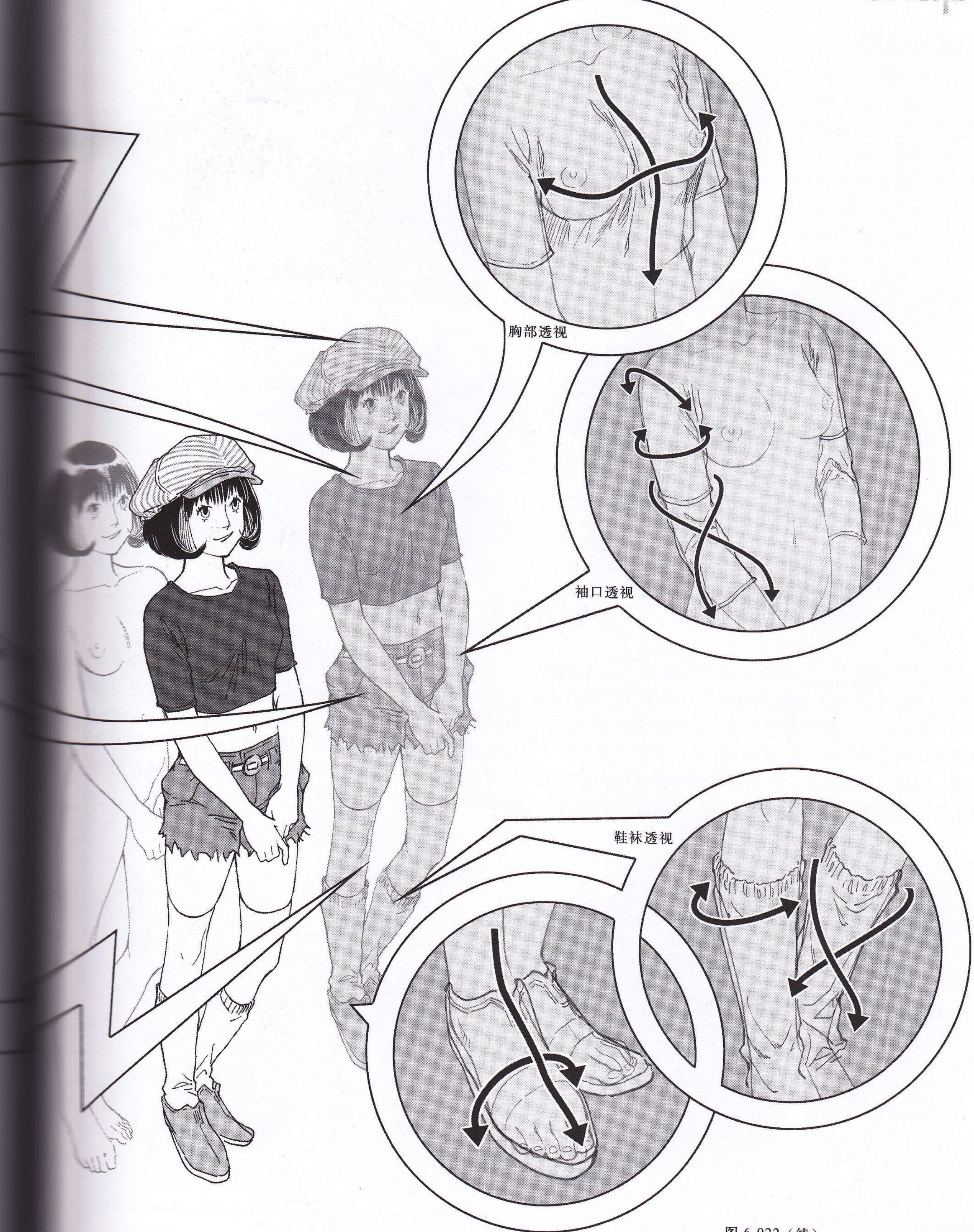


图 6-022（续）

2 衣褶与质地

一块布料平放，但凡是从布料下凸起的部分，以凸起的最高点为圆心，布料的褶皱会呈放射状向四面八方伸展，凸起越突兀衣褶越深（图 6-023）。一件衣服平放时与穿在身上之后的效果是截然不同的，让角色身上的衣纹按照合理的方式伸展是难点所在（图 6-024）。

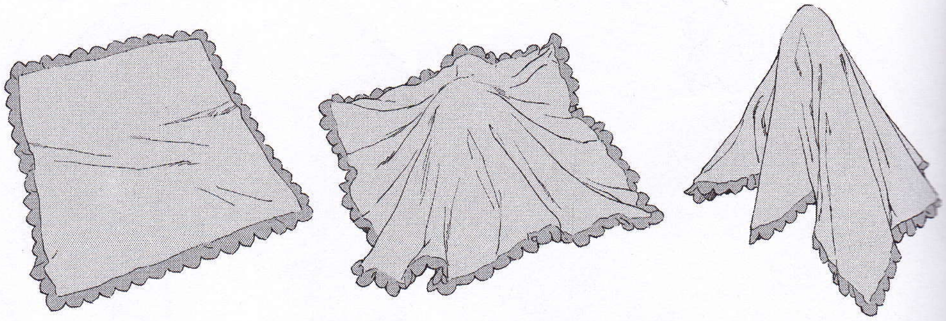


图 6-023

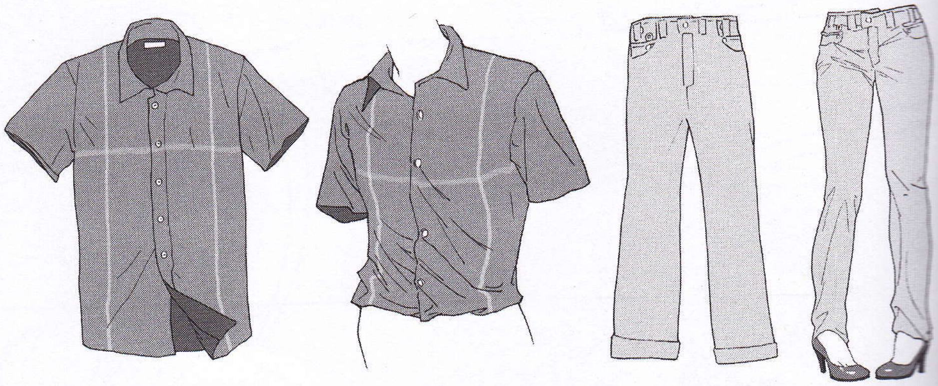


图 6-024

衣服要穿在人身上，总需要一些“支撑点”，也就是替衣服抵抗地心引力的受力点。T恤穿在身上，脖子周围、肩膀和衣袖一带就是这件衣服的最大支撑点；吊带挂在双肩上，那么吊带和衣服衔接的部分就是支撑点（图 6-025）。衣服有一个支撑点的时候，衣褶会从支撑点向下垂直下坠（图 6-026）。衣服有两个以上支撑点的时候，衣褶会从各支撑点向下以扇形扩散开，靠近支撑点的一部分衣褶的末端会与另一个支撑点的衣褶相连，形成弧形的衣褶；越是远离支撑点，弧形衣褶的弧度就越大，乃至最后与地面垂直（图 6-027）。如果包裹身体的布料很紧，那么凹陷处的衣褶就不会塌陷下去，而是紧紧地绷起来（图 6-028）。

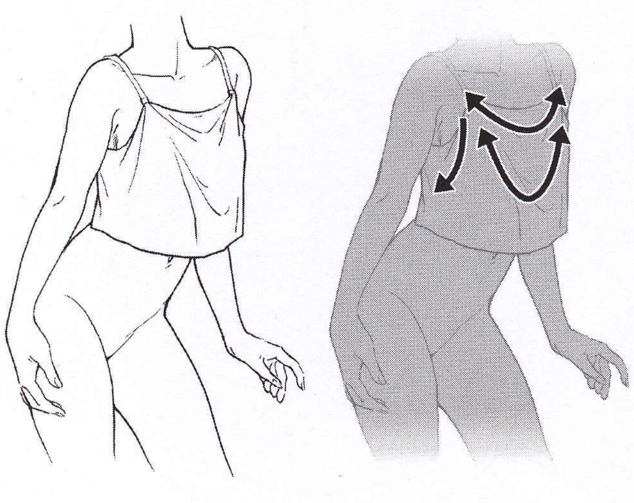


图 6-025

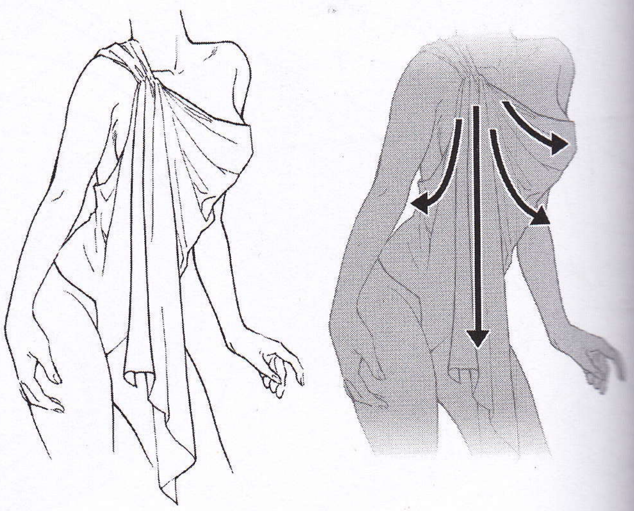


图 6-026

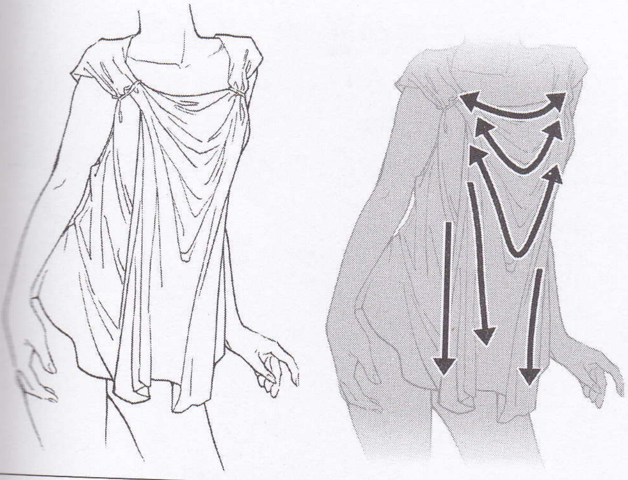


图 6-027

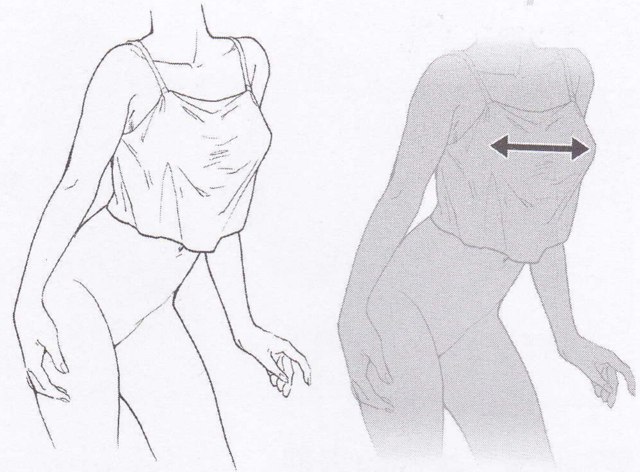


图 6-028

布料越薄越软，衣褶就越细碎（图 6-029）；有一定硬度的布料，衣褶也会见棱见角，并且起摺较少（图 6-030）；质地有弹性的布料，其衣褶会比较圆滑，较少有死褶（图 6-031）。同一种板型的衣服，用不同的布料、不同的边角来制作，最终的效果应该是很不一样的（图6-032和图6-033）。

图 6-029

图 6-030

图 6-031

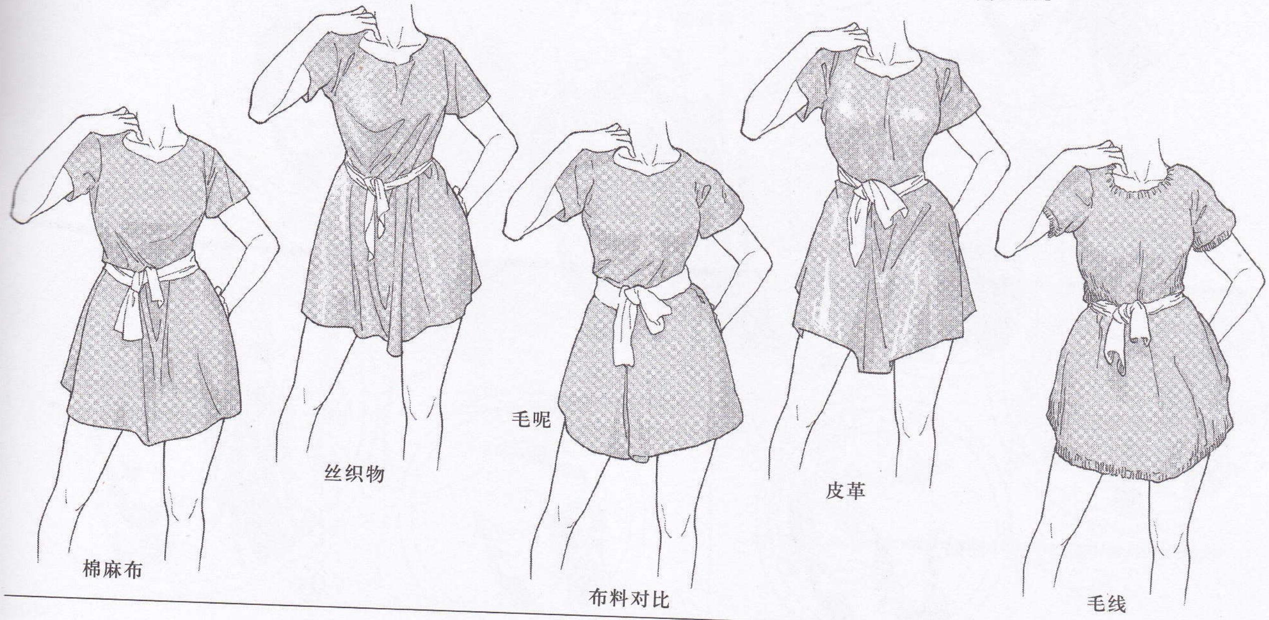


图 6-032

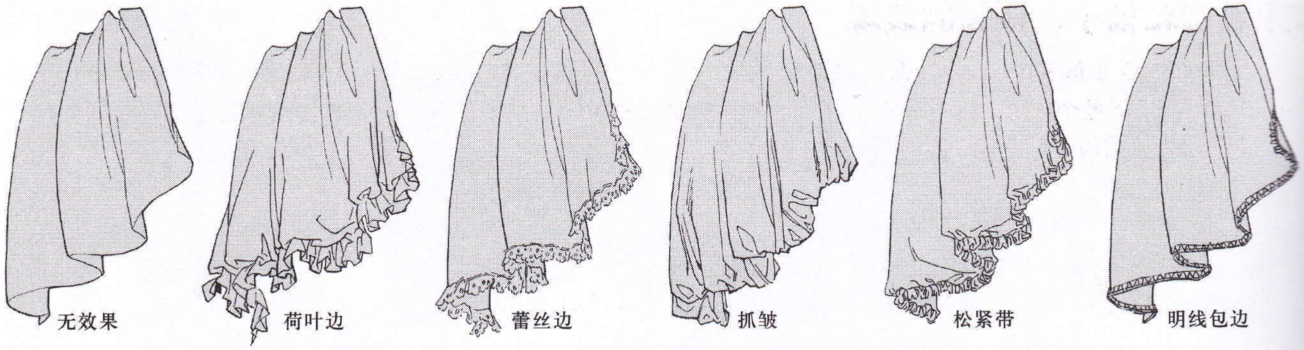


图 6-033

3 帽子、头饰的表现

帽子是衣物中最容易画得不协调的一个部分，因为帽子有些部分不是软的，透视有别于人体结构。比如棒球帽和牛仔帽，本身相当硬朗，帽檐有着自己固定的形状和透视，最需要注意的就是找准帽子的透视角度和头部的透视角度，两者角度不一致会让帽子看起来很难受（图 6-034）。

各种帽子效果对比如图6-035所示。

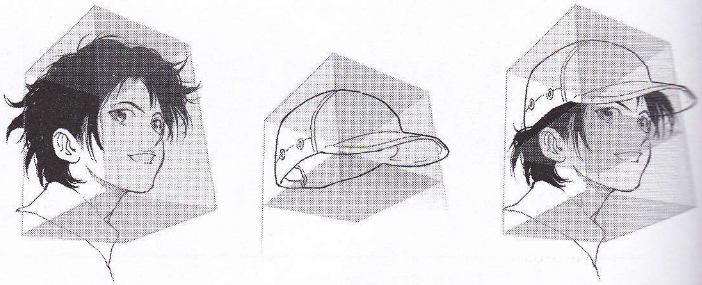


图 6-034

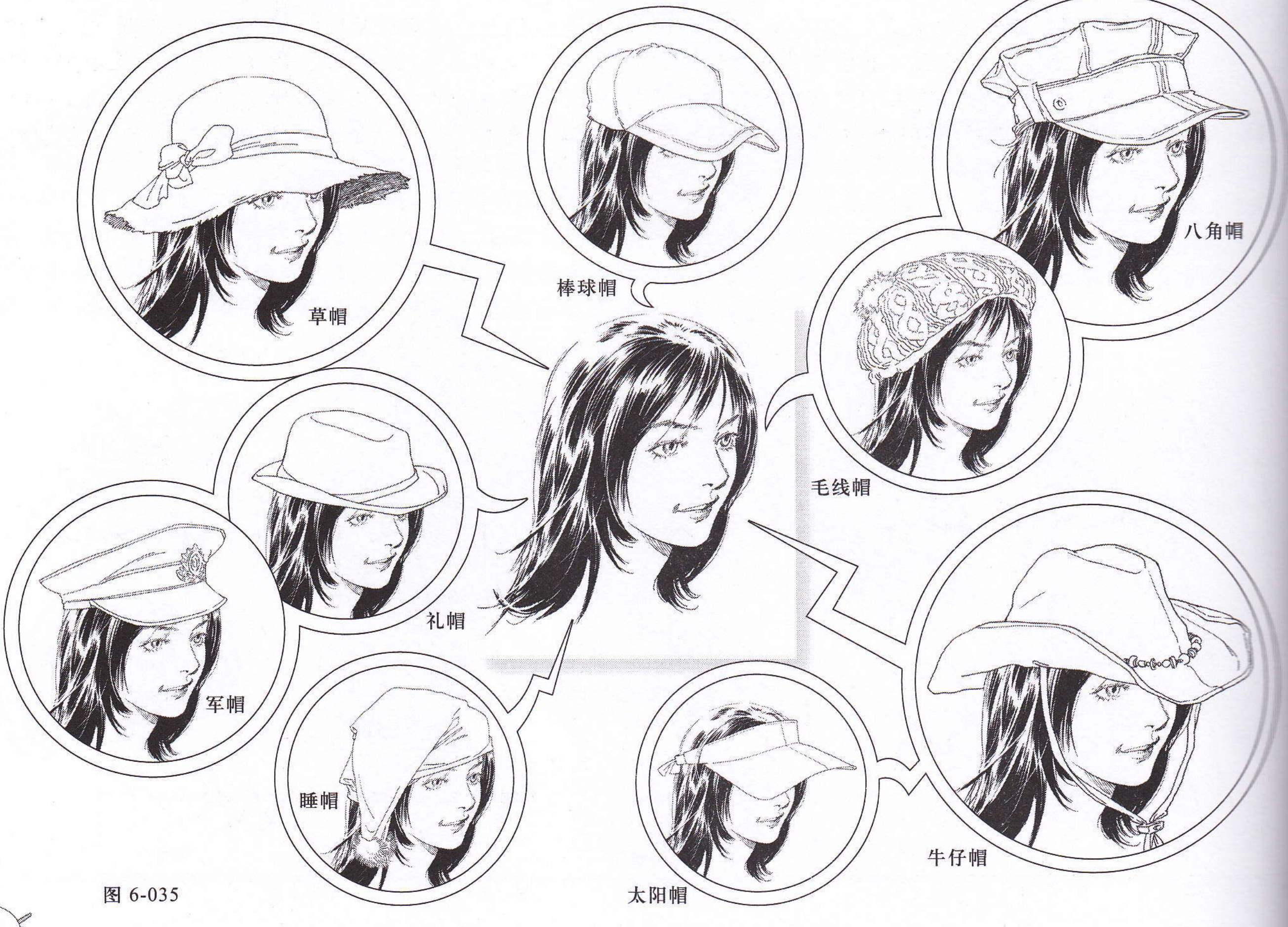


图 6-035

4 衣领和袖子、裤筒的表现

领口首先要和脖子部分相协调，如果是左右对称的领子，还要注意领子的中线与胸部中线的一致（图6-036）。画圆领是个难题，经常有人把握不好圆领的弧度和脖子之间的关系。建议先使用辅助线把脖子根部的透视轮廓画出来，然后绘制圆领，这样能有一定的矫正效果（图 6-037）。

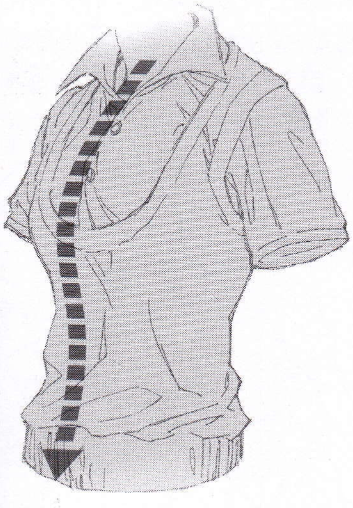


图 6-036

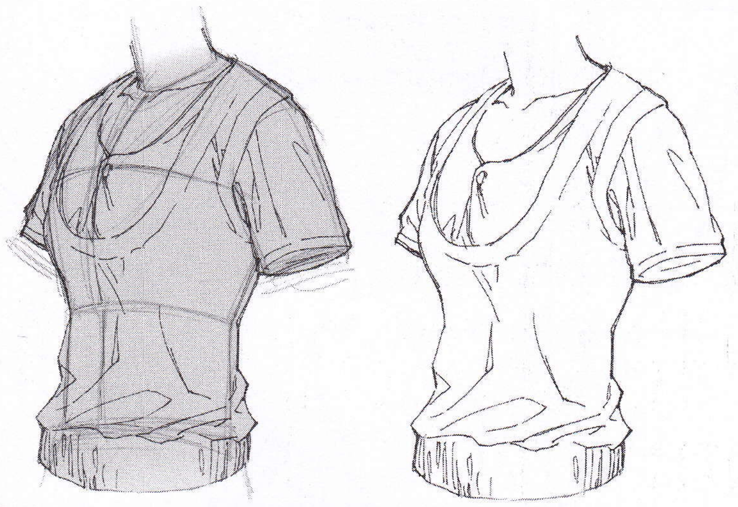


图 6-037

袖筒和裤筒上的褶皱多出现在肘部内侧和膝盖附近；肩和上臂衔接的部分以及大腿内外侧也会有少量衣褶；除此之外，由肘到袖口，由膝盖到裤脚，这些部分的衣褶一般不是很明显，只是随着肢体和布料的走势有轻微的折痕（图 6-038）。四肢常常会运动，衣服也要随之动起来。肩、肘、大腿根部和膝盖这几个关节都是很难把握的部位。当肢体向一侧弯曲的时候，弯曲的内侧衣物会集中皱在一起，而另一侧肯定会被拉扯得比较厉害。当衣服被拉扯到一定程度时，就会比自然下垂时缩短一截，并且袖口或裤脚会向反方向翘起，这是袖筒和裤筒比较难表现的地方（图 6-039）。

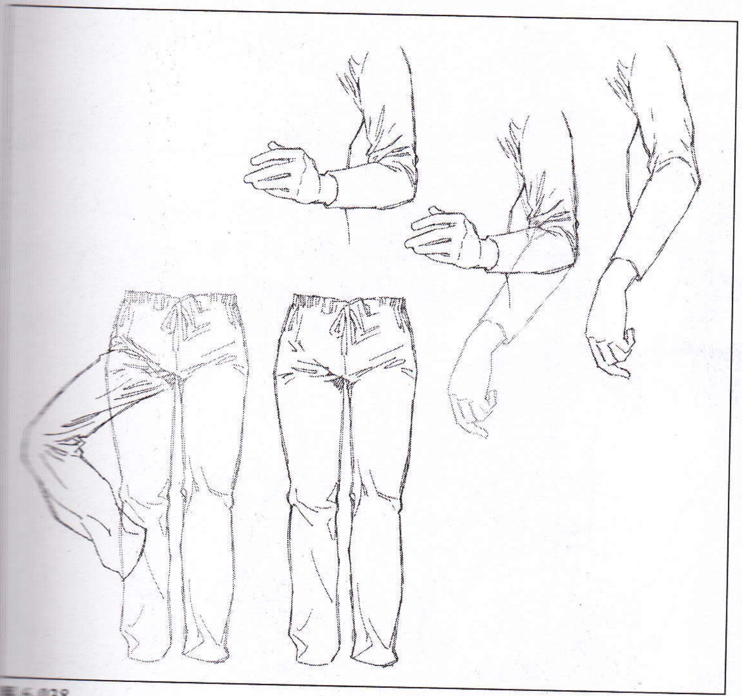


图 6-038

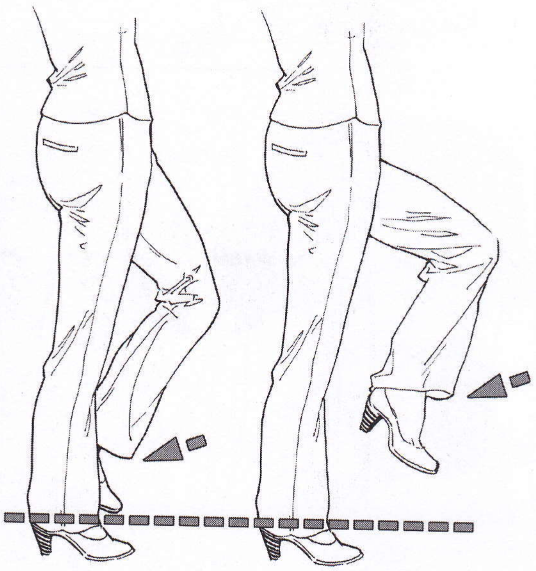


图 6-039

衣服袖口和裤脚往往是双层布料包边，是袖子和裤筒当中比较硬朗的部分，所以除非布料很软，不然袖口和裤脚自然下垂的时候不会产生特别大的死褶，筒口直径越小越是如此。喇叭口的袖子和裤脚，横向死褶就常见多了（图 6-040）。

各种领口、袖子、裤筒效果对比如图6-041～图6-043所示。

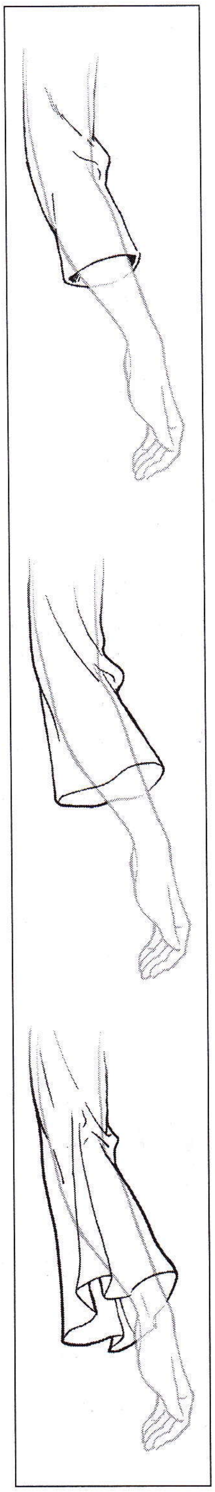


图 6-040

图 6-041 领口对比
图 6-042 袖子对比
图 6-043 裤筒对比

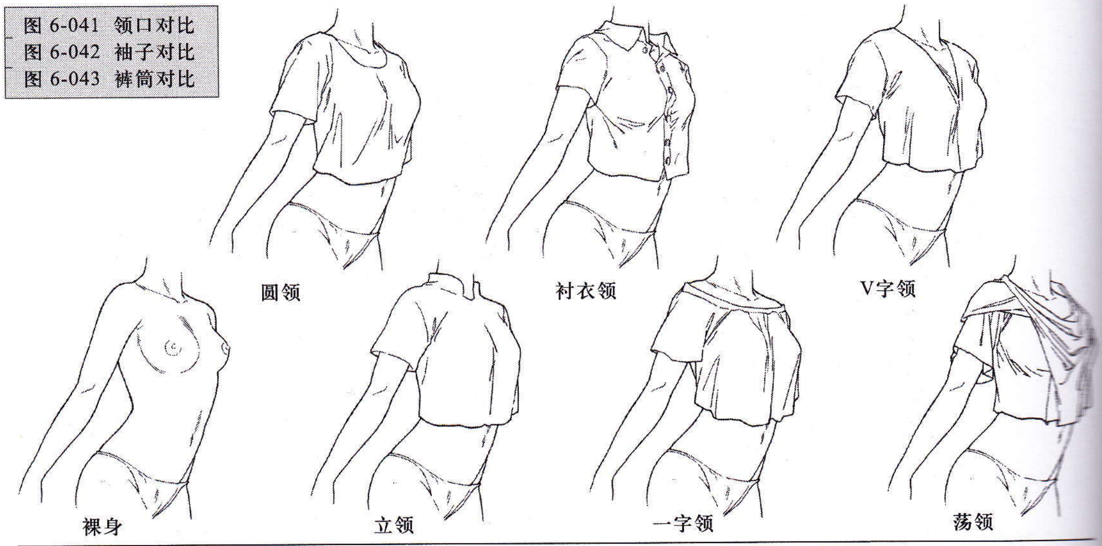


图 6-041

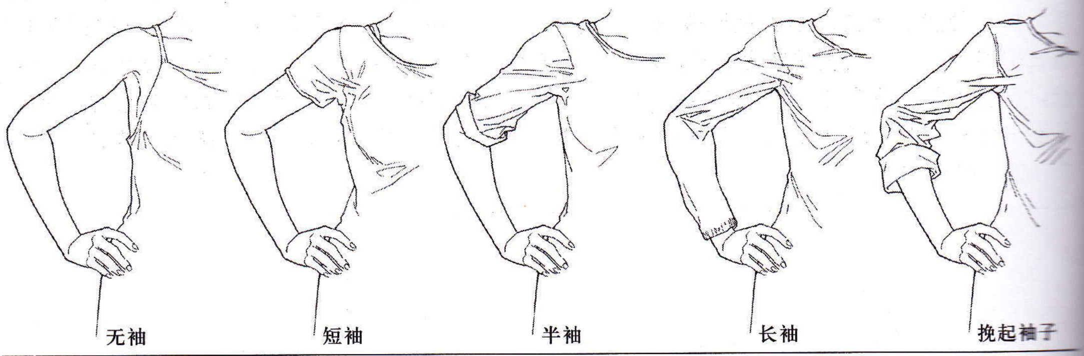


图 6-042

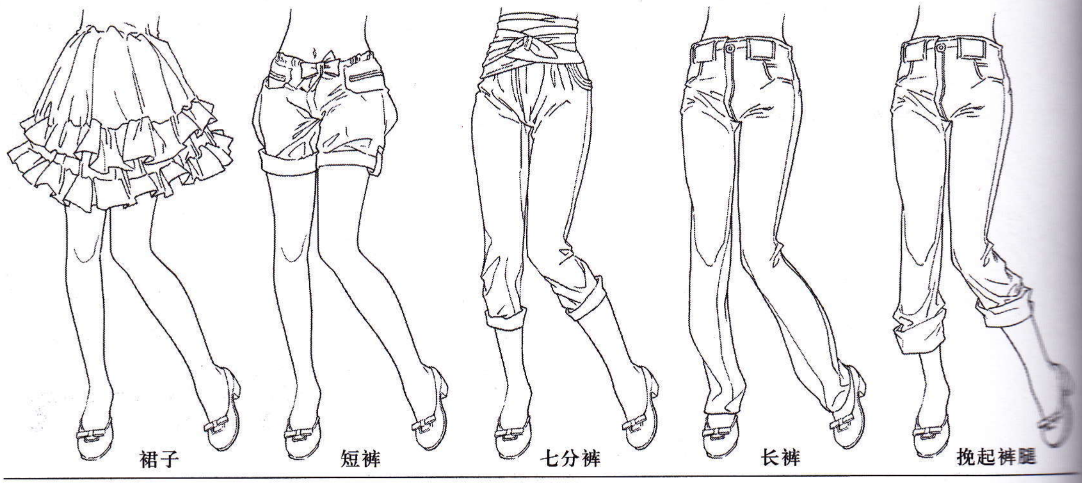


图 6-043

5 腋下、胸部、腰部和关节处的衣物表现

腋下是人体将衣物折叠得最严重的部位，平时就会有很多衣褶，其形态与袖子、裤筒在肢体弯曲时的形态相似，呈扇形放射（图6-044）。

胸部就是上半身最大的突出部分，越突出，周围的皱褶越多（图6-045和图6-046）。

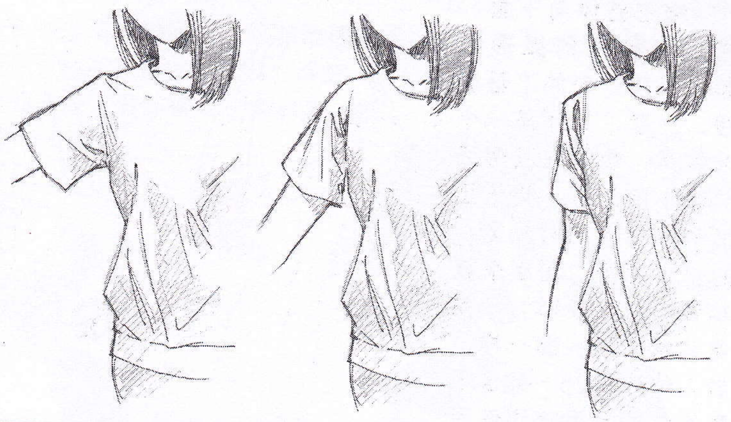
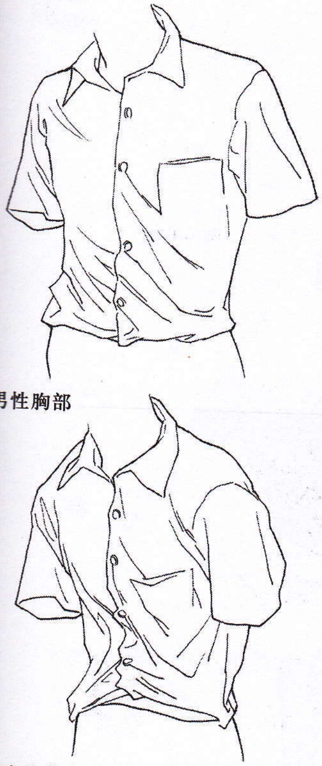


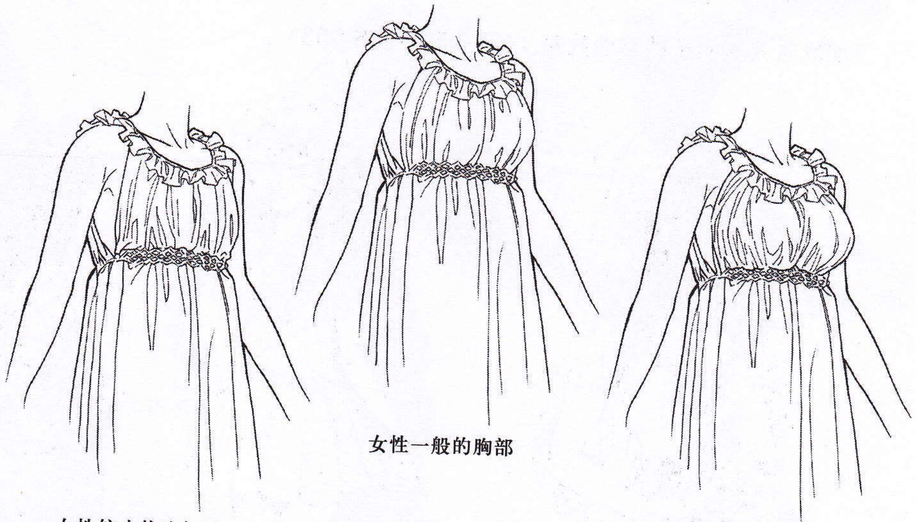
图 6-044



男性胸部

含胸驼背者

图 6-045



女性较小的胸部

女性一般的胸部

女性较丰满的胸部

图 6-046

由于大部分下垂的力都被肩和胸部化解，腰部的衣褶就没有太多下垂的部分了（含胸驼背者例外），大多是斜向或横向的弧形衣褶，正好是胸背两侧支撑点的余波（图6-047）。

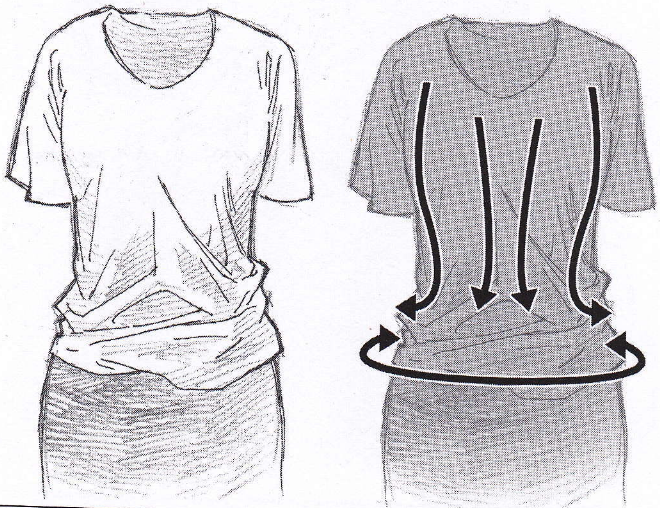


图 6-047

6 裙子和裙摆

裙子整体向下垂，或者有微微的弧形拱起，呈现均匀的下垂流线。注意，裙体是一个准锥体，也存在圆形近大远小的问题，裙子正面的皱褶会相对较宽，越接近两侧，看起来就越窄（图 6-048）。就像头发尾随头部一样，当人体转动时，裙摆下垂的流线会尾随腰部而转动（图 6-049）。

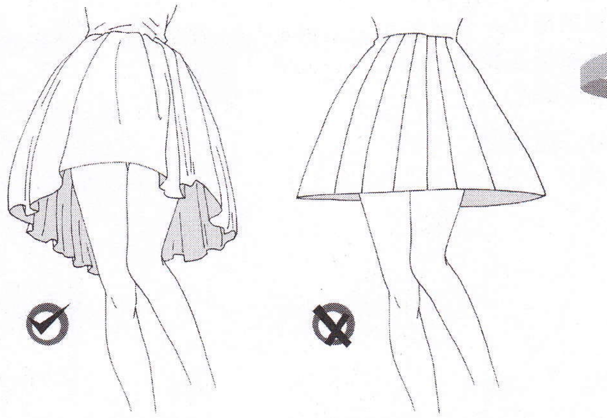


图 6-048

图 6-049

下面欣赏几种裙子的穿着效果（图6-050～图6-053）。

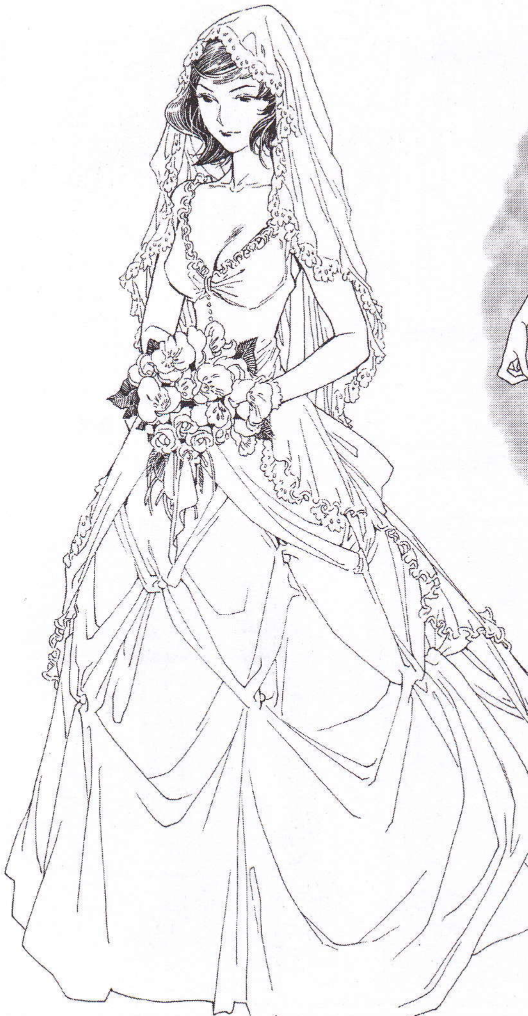


图 6-050

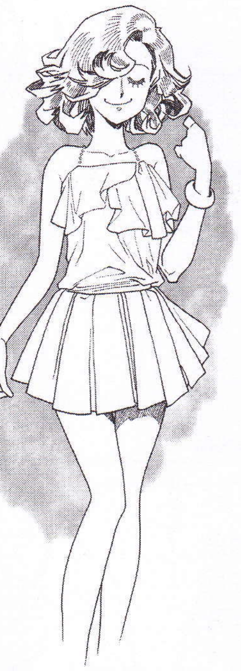


图 6-051

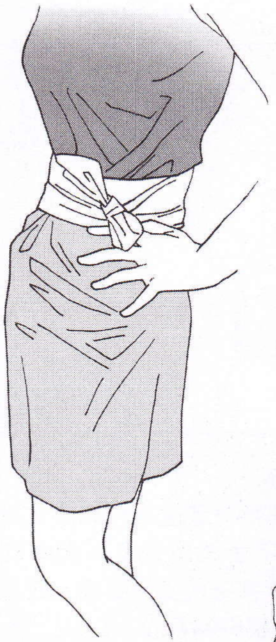


图 6-052

图 6-053

图 6-050 婚纱裙
图 6-051 百褶裙
图 6-052 西装裙
图 6-053 礼服裙

7 鞋袜画法

袜子款型一般都和脚部、腿部贴合比较紧密，所以袜子的大体外轮廓和人物体型一致即可。当袜子比较厚的时候，外轮廓比人体稍加宽一些就可以了。由于站立和坐下的时候小腿都和地面垂直，所以袜子上的衣褶大多数时候都只受向下的地心引力牵引，多是与地面平行的，分布在脚趾、脚踝、膝盖、袜口等处，只要皱褶顺着腿部的圆弧绘制就不会有太大的偏差。另外需要注意的是，如果袜子比较紧，会把腿部箍出一个小小的凹陷（图 6-054）。

图 6-054

下面欣赏几种不同的袜子穿着效果（图6-055）。

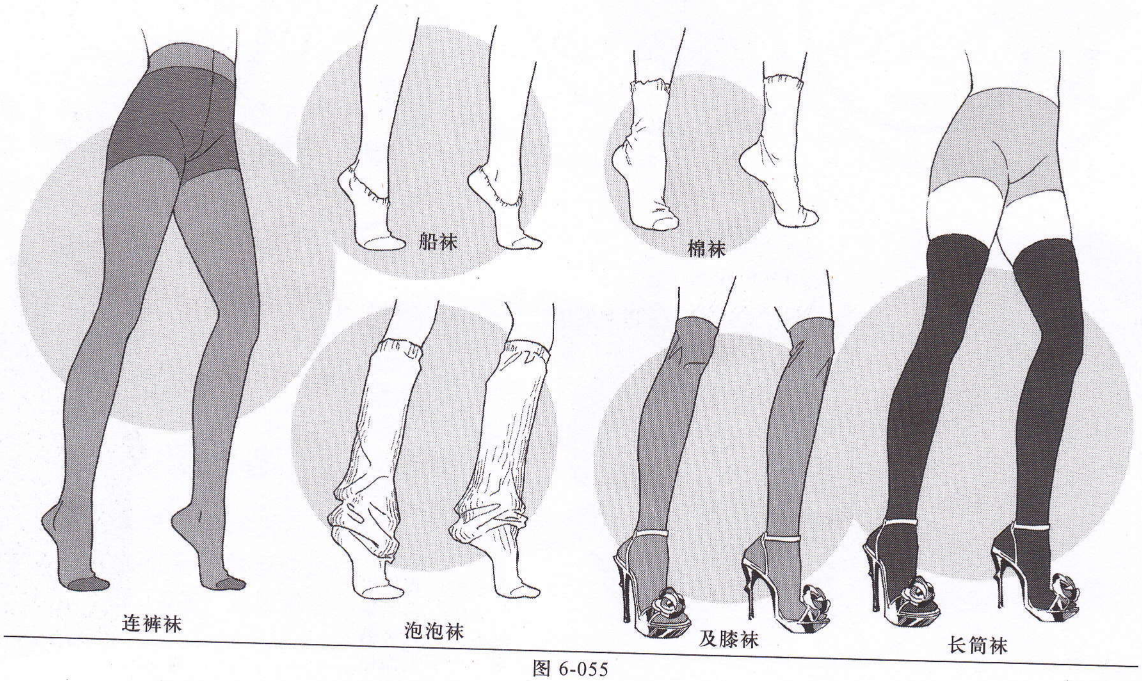


图 6-055

8 鞋子

绘制鞋子的时候，首先考虑鞋子的透视是否正确，能否基本把脚部包裹住，而后就要像画脚的时候一样，注意双脚内外侧不同的问题（图 6-056）。

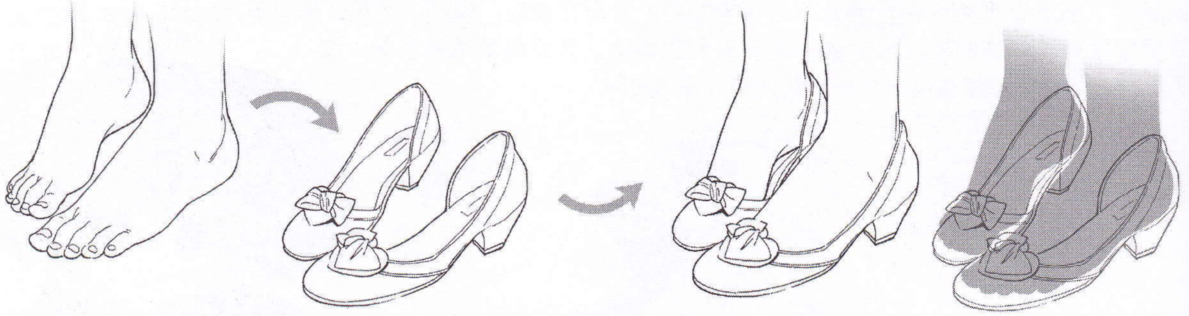


图 6-056

欣赏几种男女鞋的对比效果（图6-057和图6-058）。

图 6-057 女鞋对比
图 6-058 男鞋对比

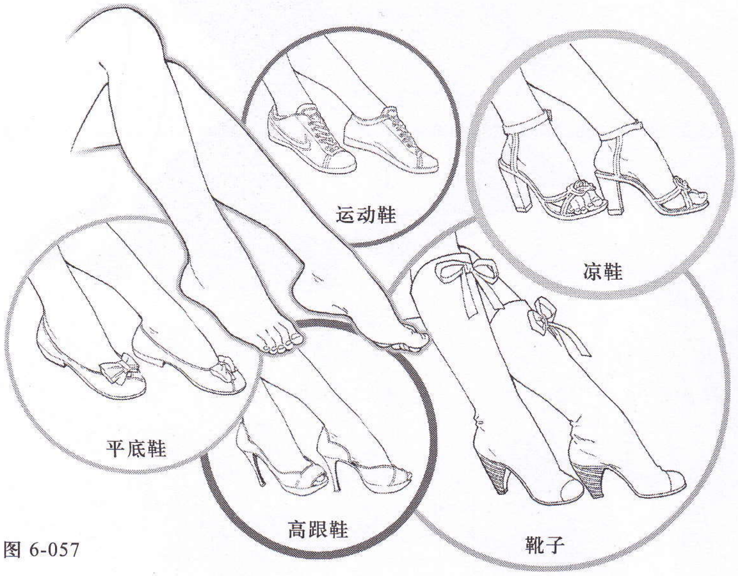


图 6-057

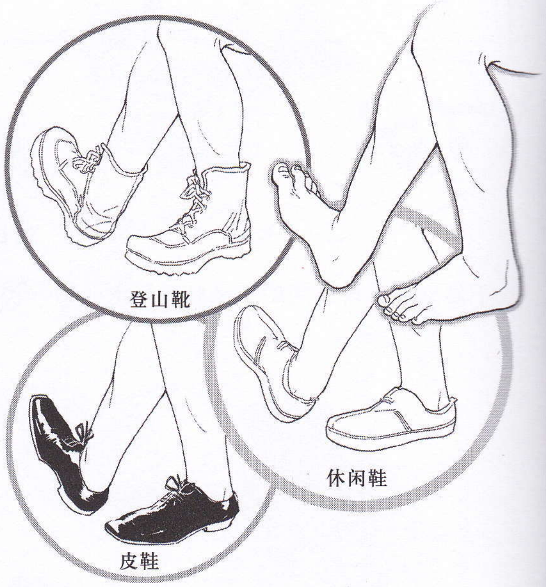


图 6-058

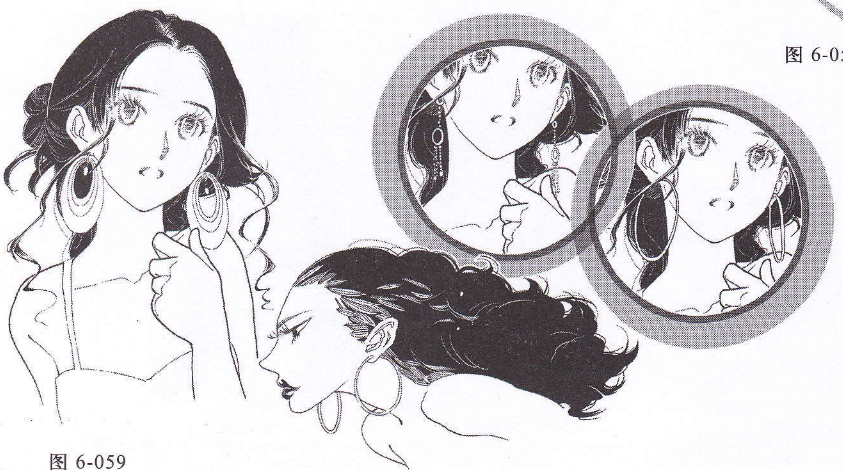


图 6-059

9 各种配饰

绘制45° 角半侧面时，要格外当心远端耳朵下的耳环位置，不要忽视透视（图6-059）。

绘制项链时需要留意项链下垂的方向，要贴合胸部的曲线（图6-060）。

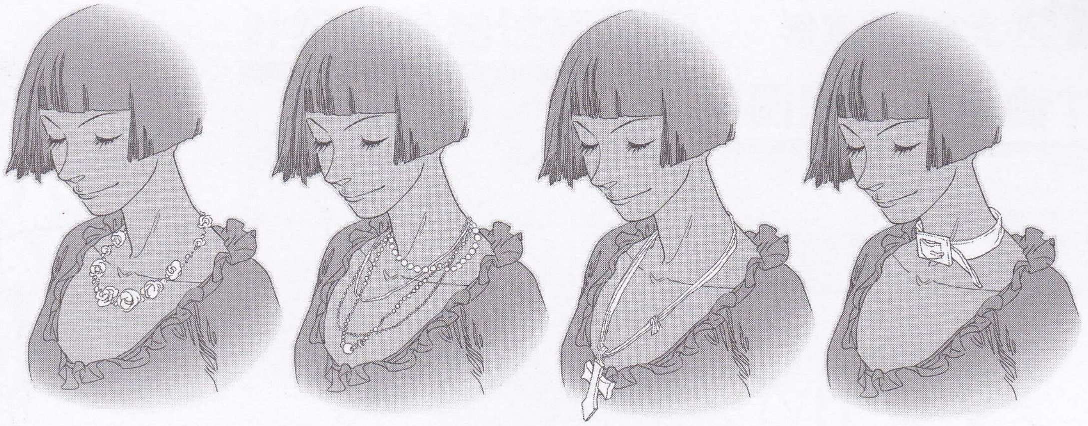


图 6-060

手套上出现皱褶的部分和手掌上的掌纹很相似（图6-061）。

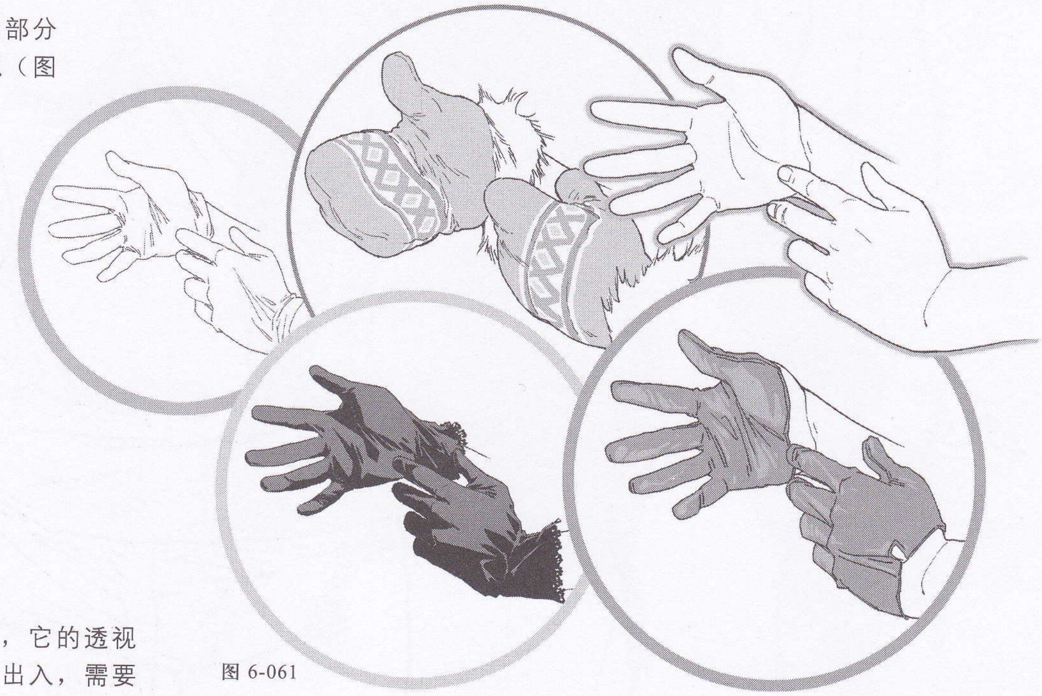


图 6-061

当腰带斜挎的时候，它的透视角度与人体本身就有了出入，需要注意（图6-062）。

图 6-062

10 上衣画法实例

T恤绘制过程图例

图 6-063 确立人体结构
图 6-064 添加衣服结构
图 6-065 确定纹路走向
图 6-066 成稿

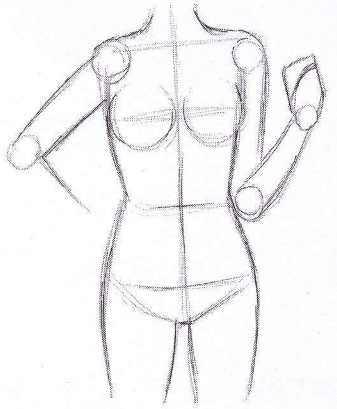


图 6-063

图 6-064

图 6-065

图 6-066

T-Shirt

针织衫绘制过程图例

图 6-067 确立人体结构
图 6-068 添加衣服结构
图 6-069 确定纹路走向
图 6-070 成稿

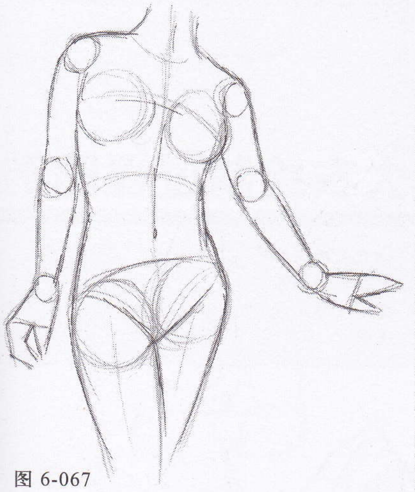


图 6-067

图 6-068

图 6-069

图 6-070

Coat

毛呢大衣绘制过程图例

图 6-071 确立人体结构
图 6-072 添加衣服结构
图 6-073 确定纹路走向
图 6-074 成稿

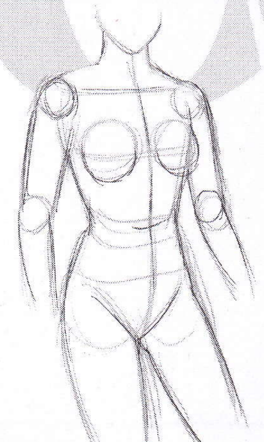


图 6-071

图 6-072

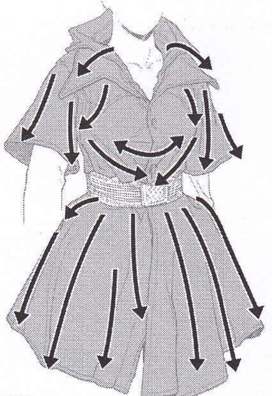


图 6-073

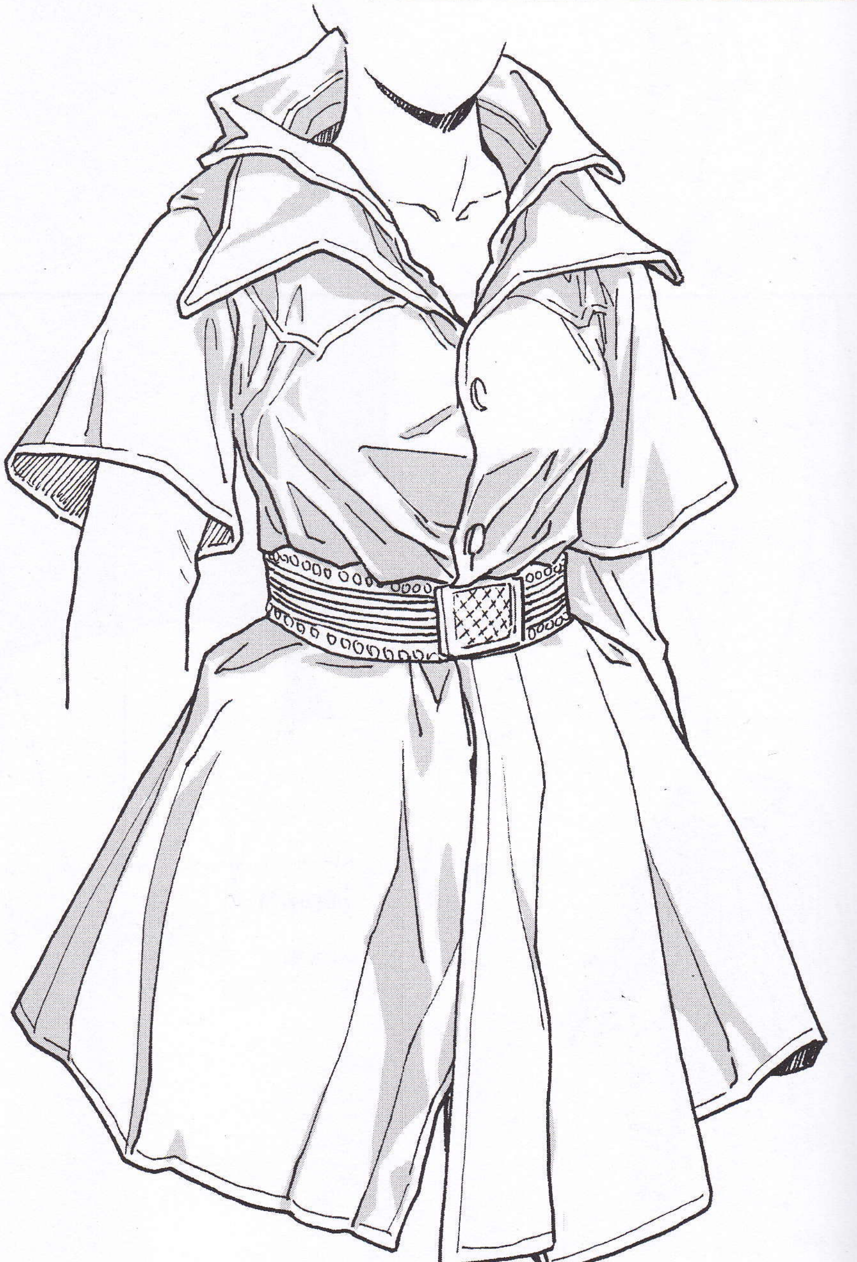


图 6-074

毛衣绘制过程图例

图 6-075 确立人体结构
图 6-076 添加衣服结构
图 6-077 确定纹路走向
图 6-078 成稿

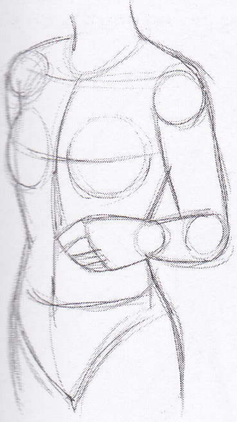


图 6-075

图 6-076

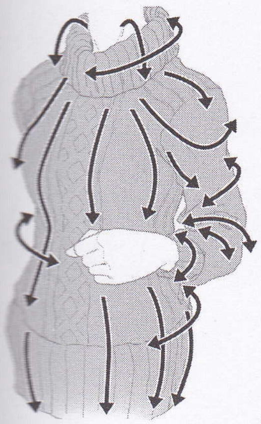


图 6-077

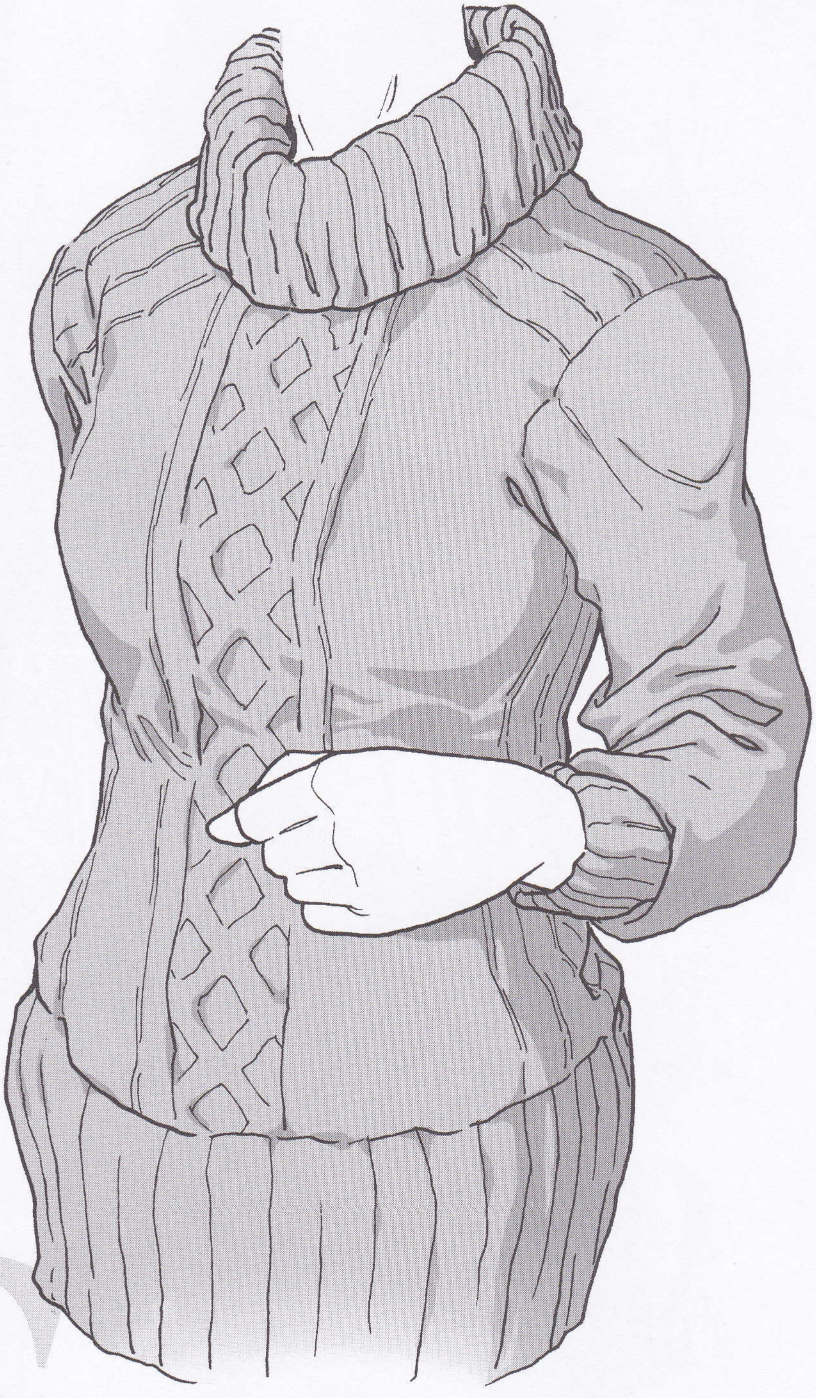


图 6-078

Sweater

11 裙子、裤子画法实例

Dress

图 6-079

图 6-080

图 6-081

图 6-082

连衣短裙绘制过程图例

图 6-079 确立人体结构
图 6-080 添加衣服结构
图 6-081 确定纹路走向
图 6-082 成稿

图 6-083

图 6-084

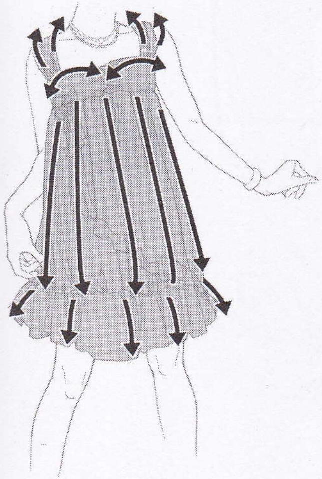


图 6-085

图 6-086

雪纺长裙绘制过程图例

图 6-083 确立人体结构
图 6-084 添加衣服结构
图 6-085 确定纹路走向
图 6-086 成稿

运动短裤绘制过程图例

图 6-087 确立人体结构
图 6-088 添加衣服结构
图 6-089 确定纹路走向
图 6-090 成稿

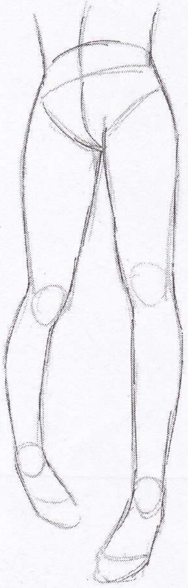


图 6-087

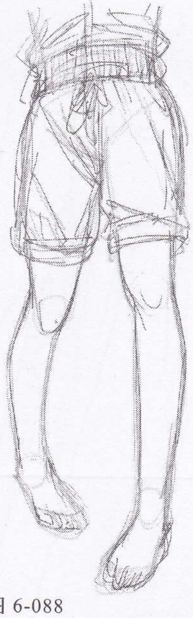


图 6-088

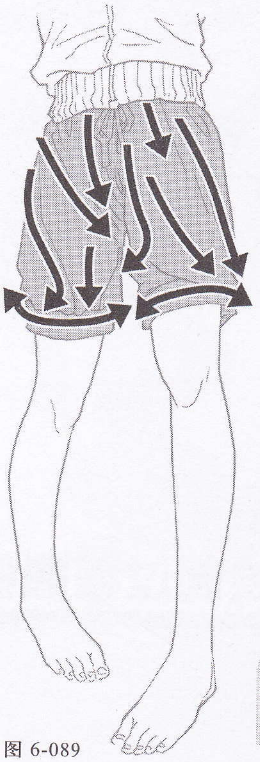


图 6-089

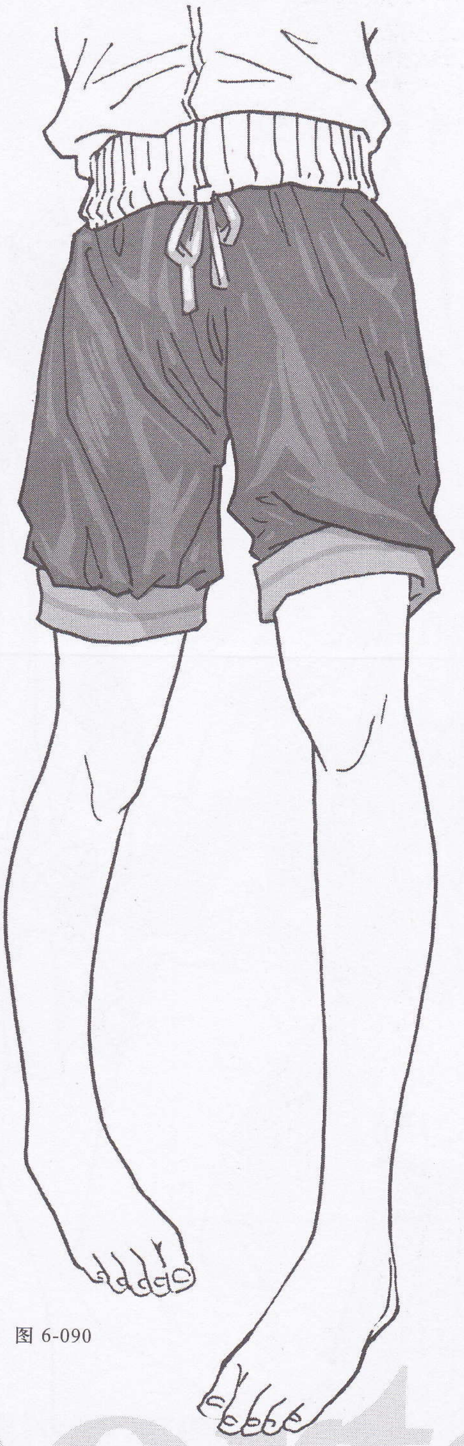


图 6-090

Shorts

牛仔长裤绘制过程图例

图 6-091 确立人体结构
图 6-092 添加衣服结构
图 6-093 确定纹路走向
图 6-094 成稿

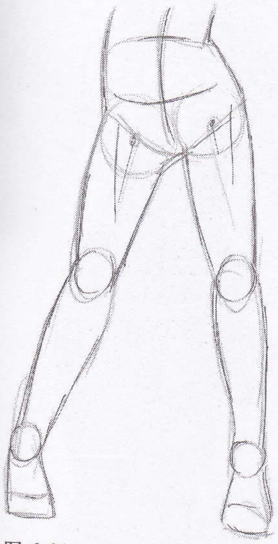


图 6-091

图 6-092

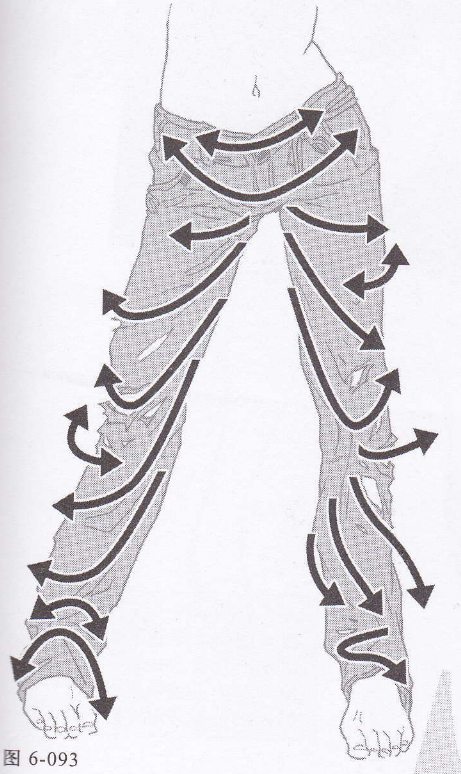


图 6-093

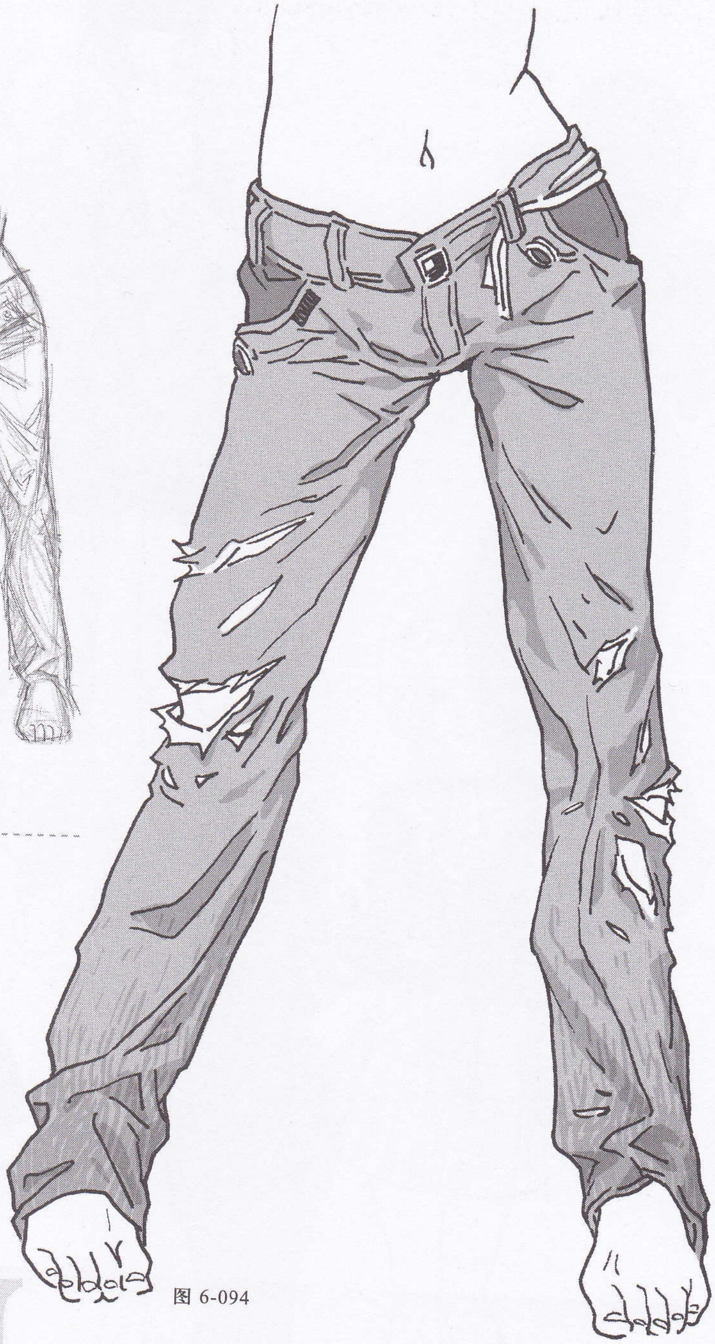


图 6-094

Jeans

12 各种服饰图鉴

图 6-095

图 6-096

图 6-097

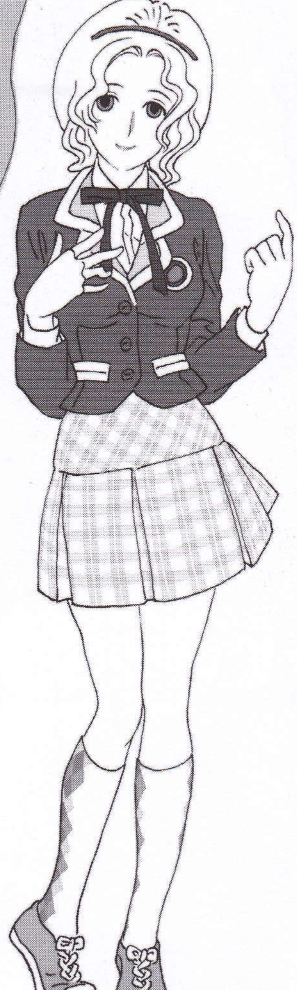


图 6-098

图 6-099

图 6-095 裸身女模特
图 6-096 女子休闲装
图 6-097 女子礼服
图 6-098 女子学生装A
图 6-099 女子学生装B

图 6-100	女子复古服
图 6-101	女子运动装
图 6-102	女子空姐装
图 6-103	女子职业装

图 6-100

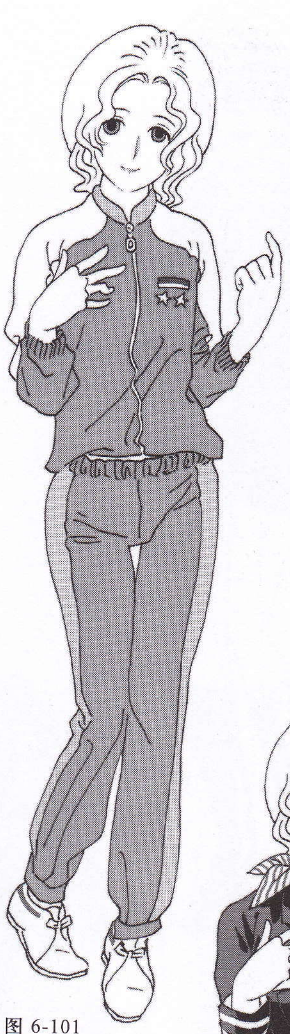


图 6-101

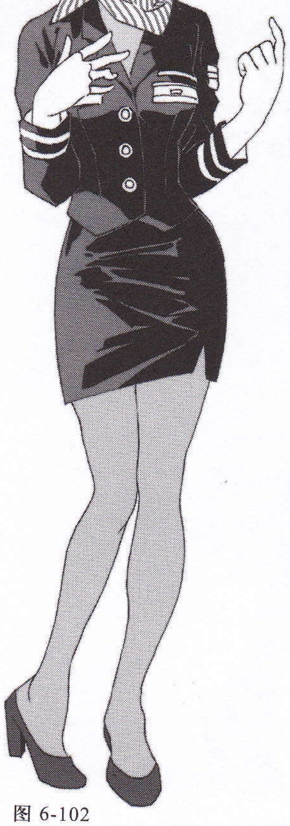


图 6-102

图 6-103

图 6-104 女子萝莉服
图 6-105 女子火辣装
图 6-106 女子休闲春秋装
图 6-107 女子休闲冬装

图 6-105

图 6-107

图 6-104

图 6-106

图 6-108 女子警服
图 6-109 女子古装
图 6-110 女子泳装
图 6-111 女子魔幻装

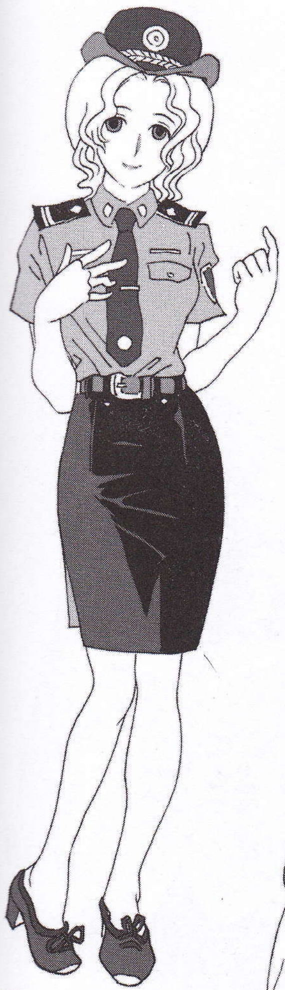


图 6-108

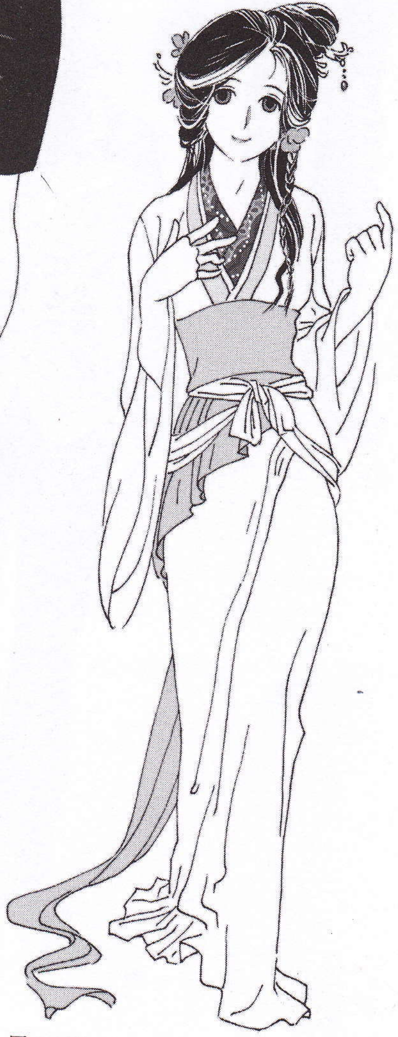


图 6-109

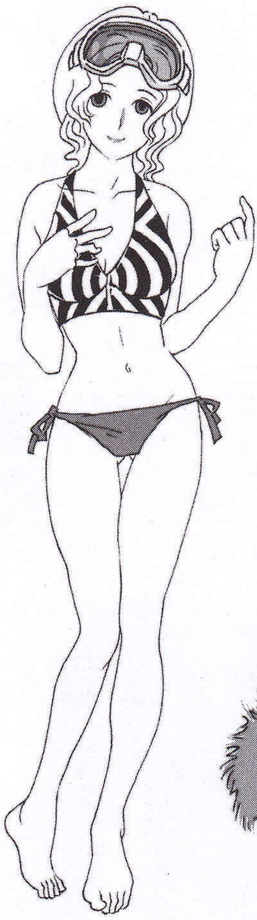


图 6-110

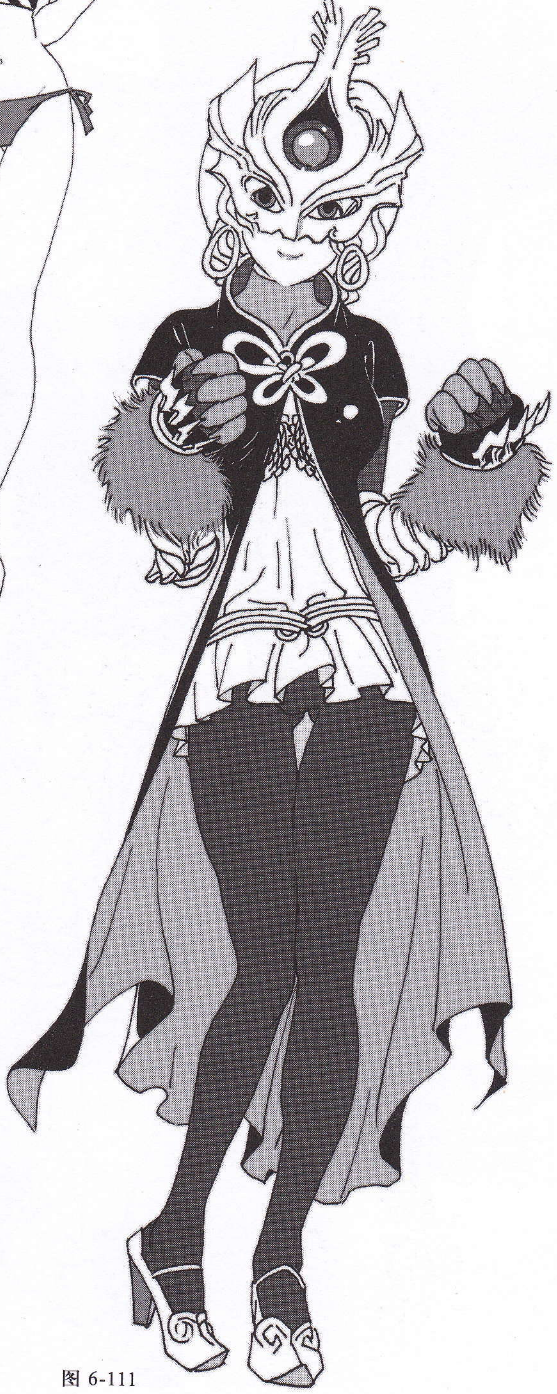


图 6-111

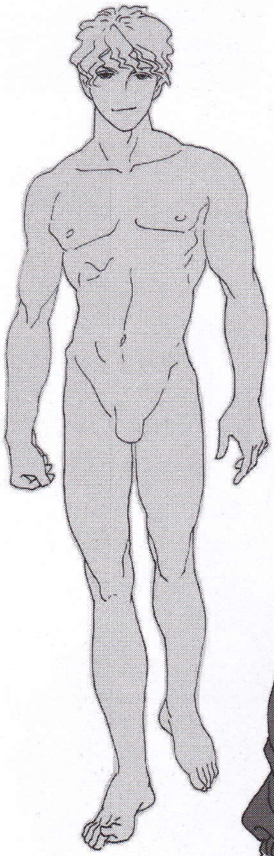


图 6-112

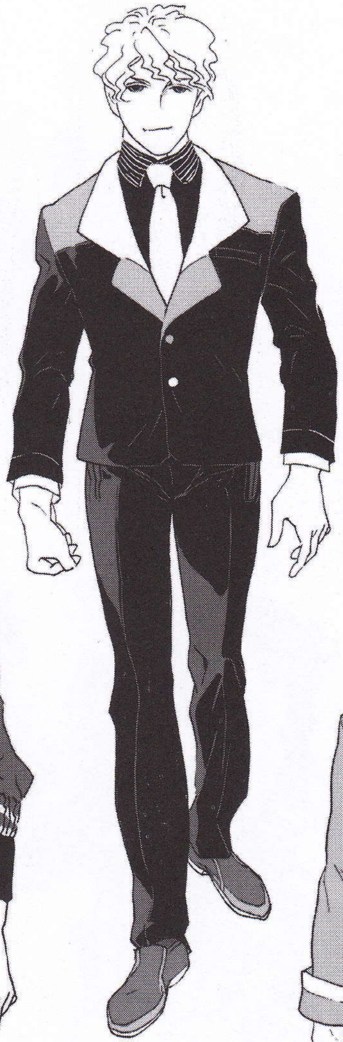


图 6-114

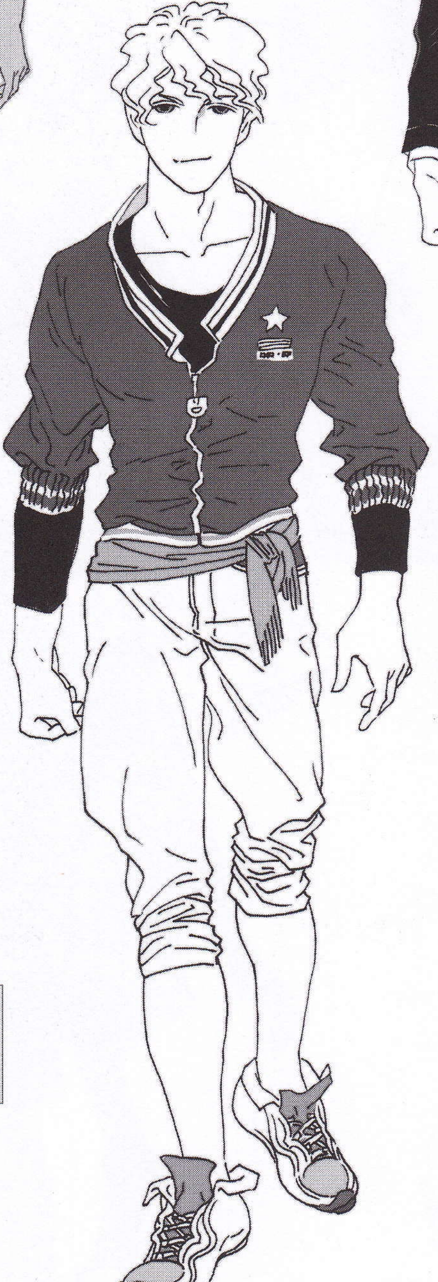


图 6-113

图 6-115

图 6-112 裸身男模特
图 6-113 男子休闲装
图 6-114 男子礼服
图 6-115 男子学生装A

图 6-116 男子学生装B
图 6-117 男子运动夏装
图 6-118 男子职业夏装
图 6-119 男子休闲冬装

图 6-117

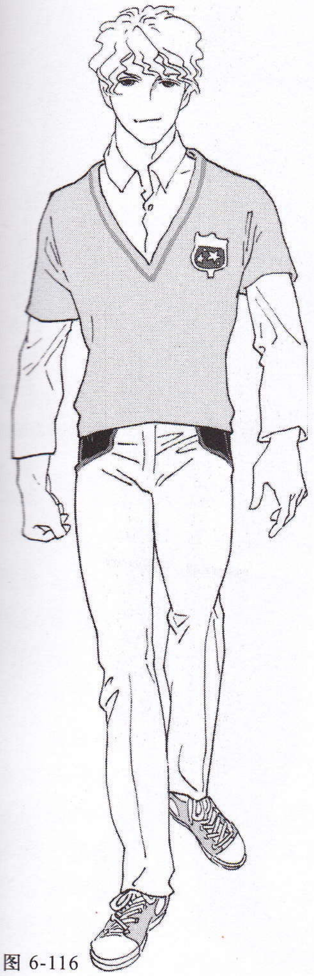


图 6-116

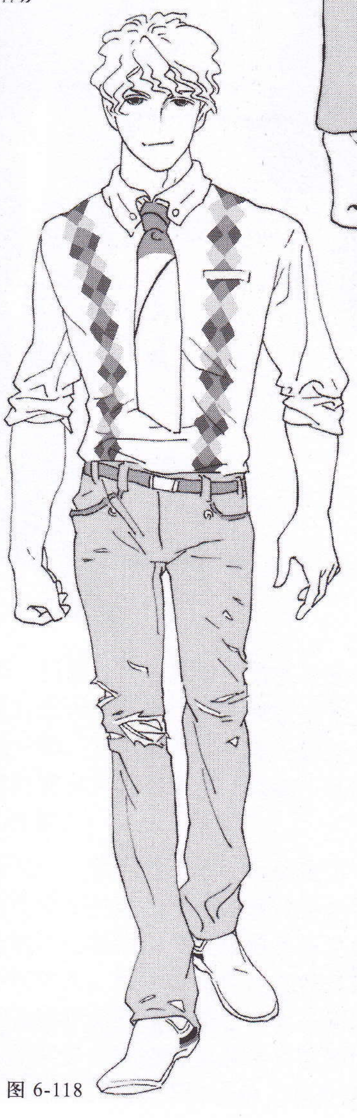


图 6-118

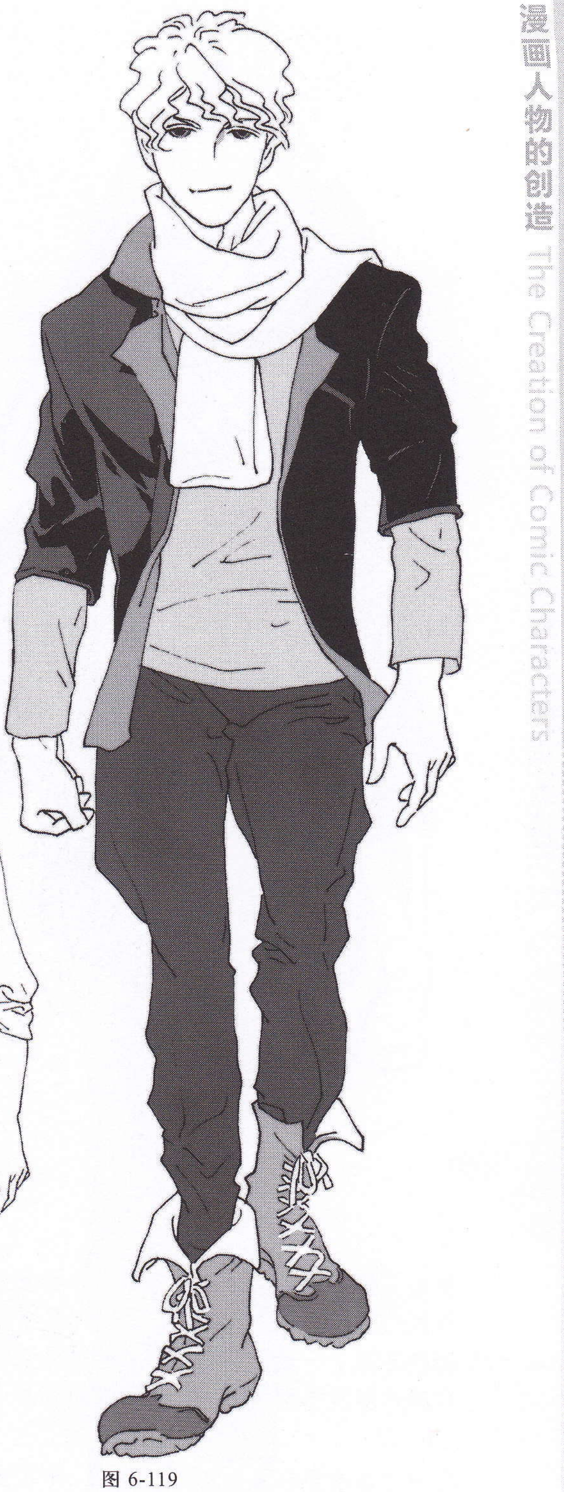


图 6-119

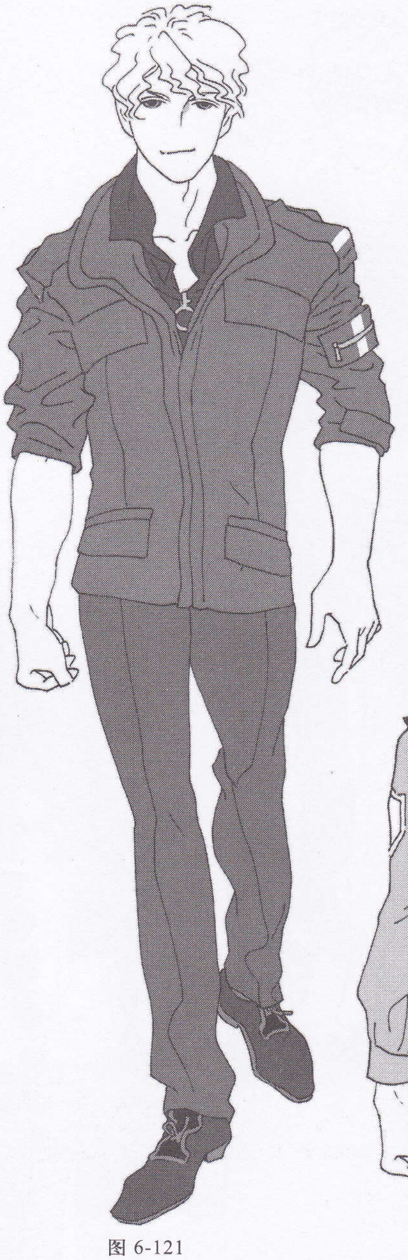


图 6-121

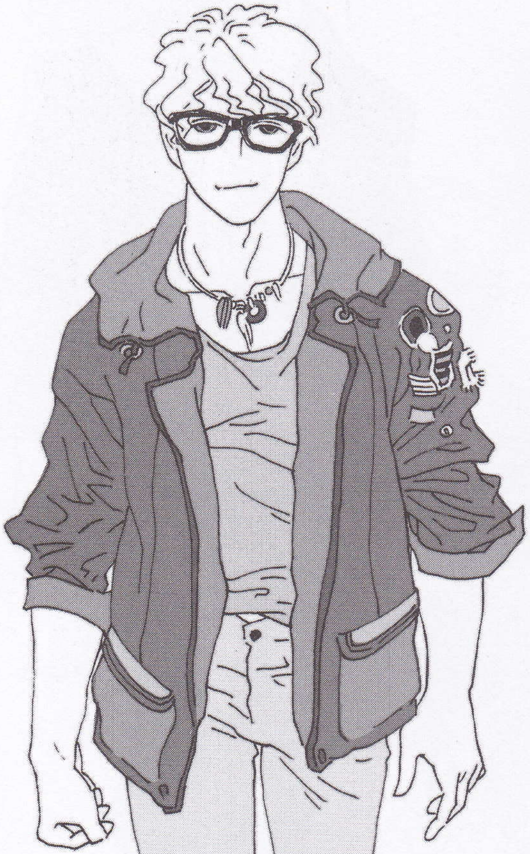


图 6-120

图 6-120 男子休闲春秋装
图 6-121 男子职业春秋装
图 6-122 男子警服

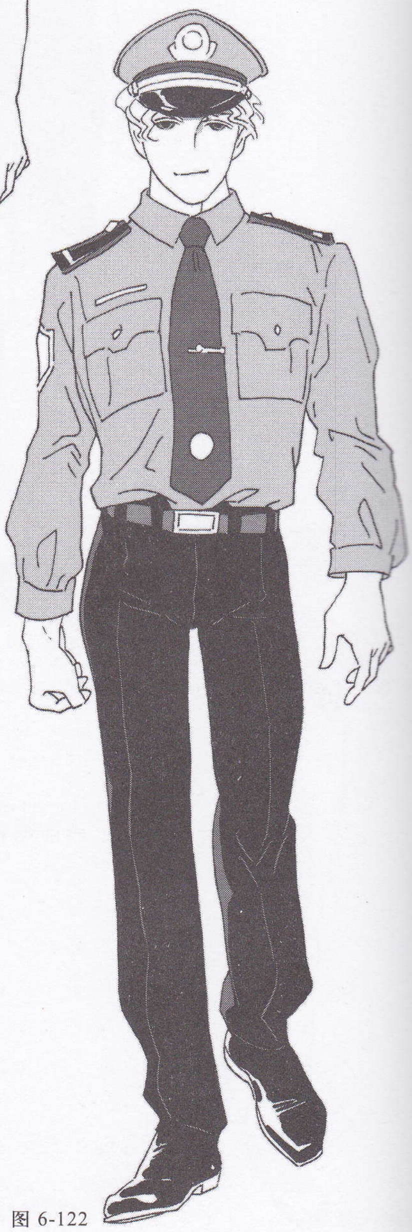


图 6-122

图 6-123 男子古装
图 6-124 男子泳装
图 6-125 男子魔幻装

图 6-123

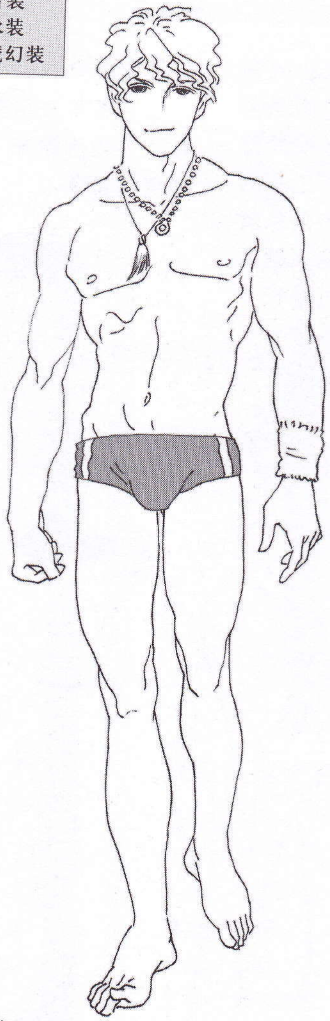


图 6-124

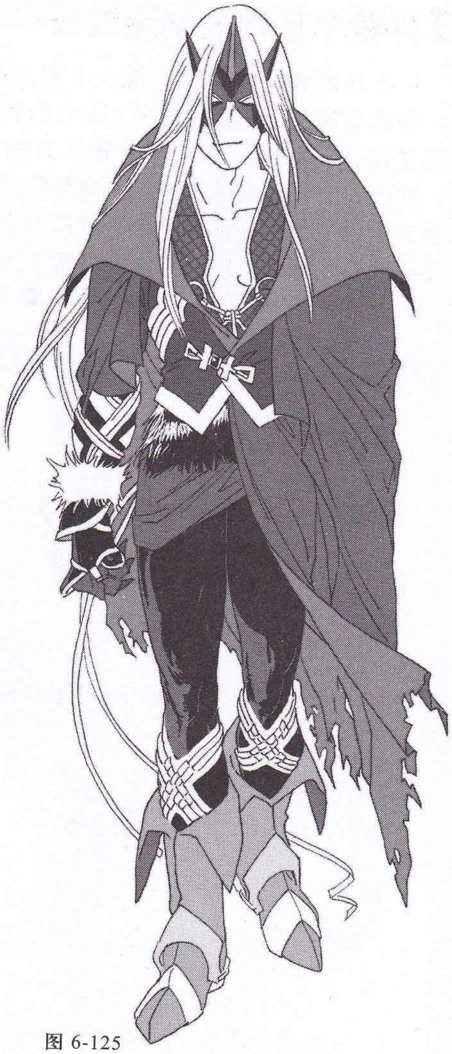


图 6-125

6.4 思考与漫画人物的创造过程

1 角色创作第一步——思考

也许在别的教学书中不会出现本篇这种章节，但是思考和思考的方式正是学习的核心。哪怕画技没练好，也要把学习和思考的方法培养好，养成遇事就独立进行思考，不盲从于所谓权威论调的品性，这将对人助益一生，而不仅仅是在学漫画的时候有用。就好像盲目的信任一样，盲目的习画只能沦为绘画机械。创作的过程是一个助长自信的过程，这部作品是一个完全属于你的世界，我们要做的就是通过思考和不断改进，增进掌控这个世界的能力和自信。有了绝对的能力和自信，任何难题都会迎刃而解。

首先是要有一部构思到一定地步的故事，哪几个人物必须出场已经确定下来，他们之间的矛盾冲突和各自在故事中的使命也基本确定了，这才是开始做整套角色设定的成熟时期。设计角色要具备目的性，核心的那一两个角色可以随作者的喜好率先确定下来。如果作者不喜欢，也就没动力支撑自己画完作品；但是要为作品设定一整套角色形象，就要给角色分工，不同类型的角色起到不同作用，很忌讳盲目地把自己喜欢的类型堆砌在一起，那样很可能造成故事的散乱。在设计几个主要形象的时候，其他角色都是围绕着主人公来设计的，其目的在于衬托主人公，还有要刻意地和主人公区别开来。例如，男主人公和男二号的五官都是清秀型的话，两个人在脸形和发型上就最好下工夫区别开来；再如果发型和脸形也相似，就要想办法从五官或者衣着上想办法添加区别。

2 外貌个性化的创造过程

什么样的角色才称得上是一个塑造得很成功的角色？答案很简单，只要具备深入人心的能力，这个角色就是成功的。抛开性格、事件等与文学功力有关的部分，在画面上，角色的外貌就成为最需要我们下工夫的方面了。能让读者看到角色之后过目不忘，这个角色就有了一个非常好的开端。想让笔下角色的外貌越来越个性化，越来越容易被人们记住，最简单的办法就是在一个普通的基础型角色身上不断累积“特征点”。

下面就来示范一下怎样让一个角色从最普通的基础角色一步步添加“特征点”，逐渐形成一个鲜活的、有特色的角色。

图 6-126

基础角色

姓名：小陆

性别：男

体貌特征：普通

衣着：T恤、短裤

性格特征：普通

举止特征：普通

图 6-127

定位倾向

姓名：陆延

性别：男

剧中地位：男主人公

剧中职业：学生、拳法家

体貌特征：中等身材

衣着：街头少年风格

性格特征：温顺，具有包容力

举止特征：举止温和，但是武功高强

图 6-128

添加特征点

姓名：陆延

性别：男

剧中地位：男主人公

剧中职业：高中生、拳法家

体貌特征：中等身材 → 身高173厘米，体格苗条、健康，微长的短发，圆脸、面目和善、可爱

衣着：街头少年风格 → 运动服、衣袖挽起、露指手套、七分裤、运动鞋，色彩对比度大、偏深、冷色系

性格特征：温顺 → 安静、单纯，有些闷骚

具有包容力 → 具有能让愤怒的人突然平静下来的特质

举止特征：举止温和 → 爱傻笑，带有一些中性倾向

武功高强 → 生活中反应很快，以腿技为主，比武的时候很强悍

图 6-129

细化特征

姓名：陆延
性别：男
生日：4月17日
星座：白羊
血型：O型
身高：173厘米
身份：男主人公，高中生、拳法家 → 明法体育高中高三学生、陆家乱八步第三代传人
体貌特征：苗条、健康 → 苗条、健康、手脚细长
微长的短发 → 灰蓝短发、发梢翘起
圆脸、面目和善、可爱 → 圆脸、八字眉、圆眼、眼睛颜色很淡、兔唇、耳朵有些耷拉、双耳耳钉
衣着：MP3、炫酷耳机
运动服、衣袖挽起 → 双层深蓝运动服、湖蓝图腾、衣袖挽起、白色印花衣帽
露指手套 → 单手黑底蓝花露指手套、黑护腕
七分裤 → 抓皱深蓝七分裤、紧身衬裤
运动鞋 → 异型黑色运动鞋
性格特征：安静、温顺、单纯、闷骚
安静 → 不善言谈
具有包容力 → 从不发怒，具有能让愤怒的人突然平静下来的特质，性别意识淡漠
兴趣：吃、武术、跑步和小动物，讨厌读书
举止特征：爱傻笑，举止温和
带有一些中性倾向 → 看到小动物就心花怒放
武功高强，生活中反应很快，以腿技为主，比武的时候很强悍

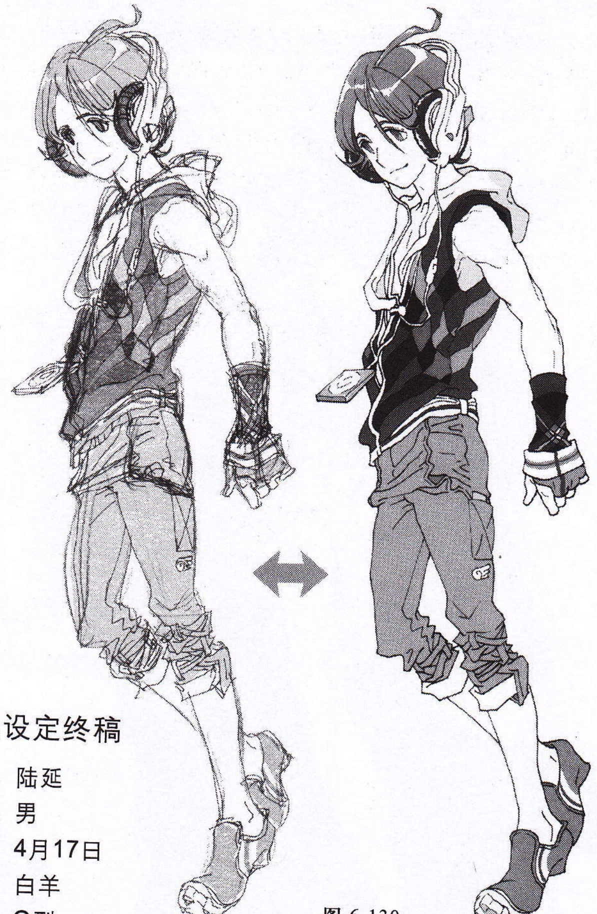


图 6-130

角色设定终稿

姓名：陆延
性别：男
生日：4月17日
星座：白羊
血型：O型
身高：173厘米
身份：明法体育高中高三学生、陆家乱八步第三代传人
家庭成员：父母和一个小两岁的弟弟
兴趣：吃、武术、跑步和小动物
厌恶：讨厌榴莲，讨厌被说教和读书，但是成绩不坏
体貌特征：苗条、健康、手脚细长、灰蓝短发、发梢翘起、圆脸、八字眉、圆眼、眼睛颜色很淡、兔唇、耳朵有些耷拉、双耳耳钉
衣着：湖蓝MP3、蓝白相间炫酷耳机、双层深蓝运动服、湖蓝图腾、衣袖挽起、白色印花衣帽、单手黑底蓝花露指手套、黑护腕、抓皱深蓝七分裤、紧身衬裤、异型黑色运动鞋
性格特征：安静、温顺、单纯、闷骚、不善言谈，有包容力，从不发怒，具有能让愤怒的人突然平静下来的特质，性别意识淡漠
举止特征：眼神有些呆，爱傻笑，举止温和，带有一些中性倾向，看到小动物就心花怒放，路痴，武功高强，生活中反应很快，以腿技为主，善于跑跳，比武的时候很强悍，以速度为主
弱点：没有吃的就没精神
这样，一个角色就诞生了！

要注意，特征点的过分堆砌可能会有反效果。参见图6-131，对比一下两个角色形象，左侧的给人以性感、强悍、华丽、成熟、隐约的悲伤、品行未必很好、有反派倾向、性格略微歪曲等印象；但是看到右侧的角色时，给人的感觉却很乱，很难用语言描述这个角色的气质，反而让读者忽视了角色本身。

图 6-131

男性角色特征堆砌过程

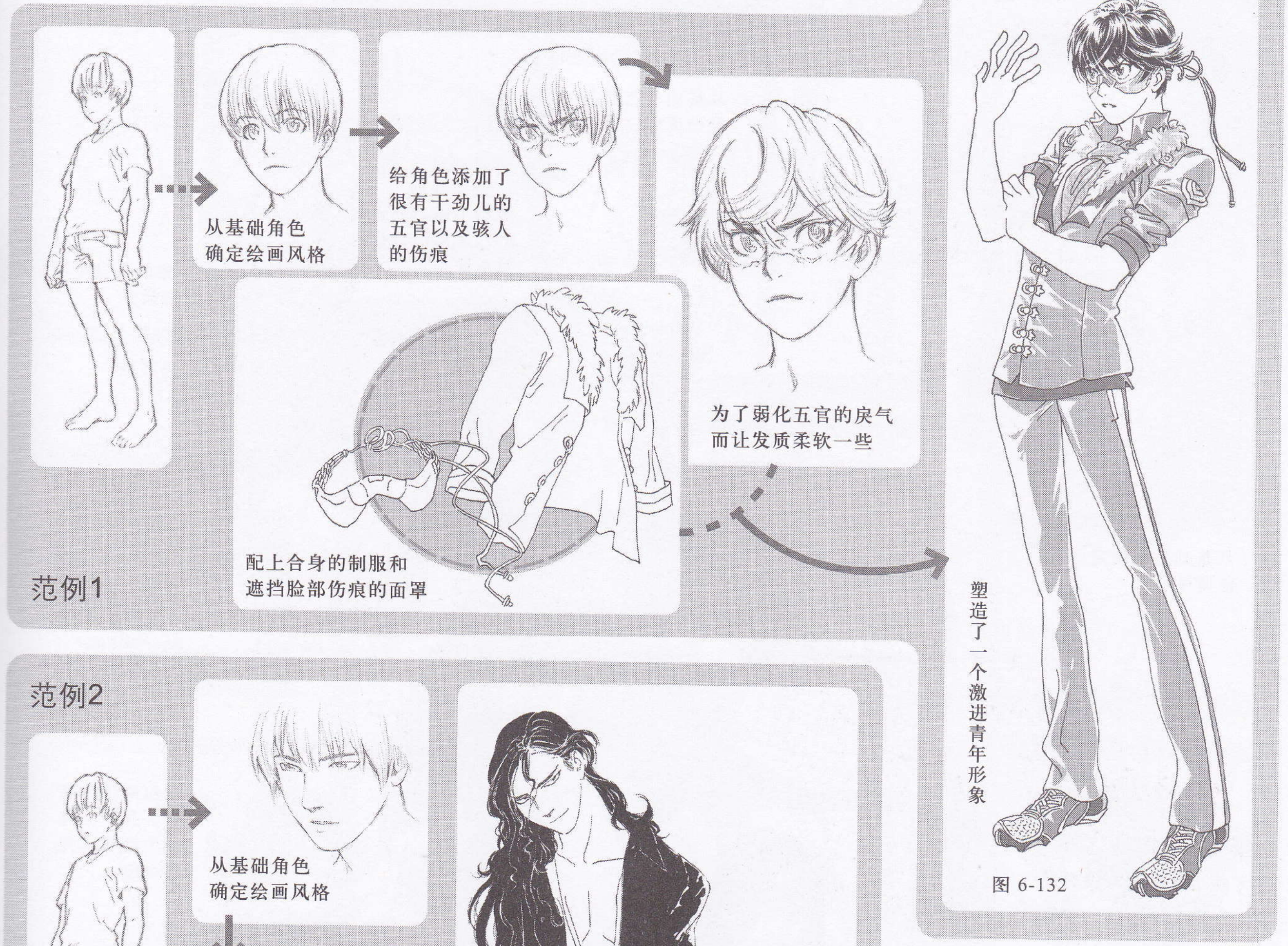


图 6-132

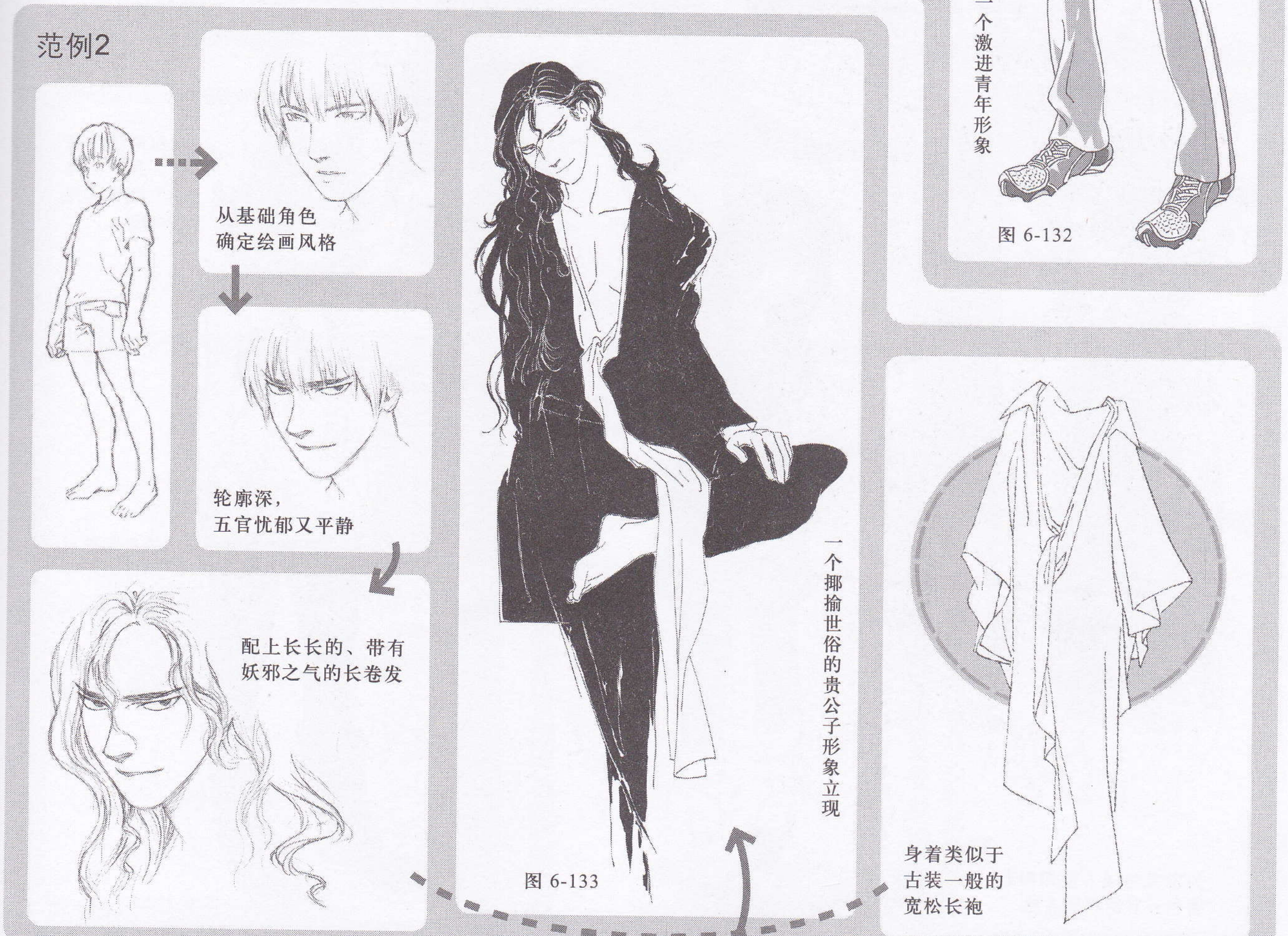


图 6-133

女性角色特征堆砌过程

图 6-134

图 6-135

儿童角色特征堆砌过程

图 6-136

图 6-137

中老年角色特征堆砌过程

范例1

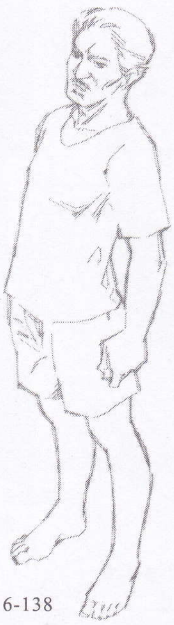


图 6-138

图 6-139

图 6-140

范例2

图 6-141

图 6-142

图 6-143

3 所有设定的逻辑统合（选修）

色的表面工夫做完之后，还要仔细思考这个角色的合理性，把角色背后的设定做一个逻辑上的统合，避免出现逻辑矛盾。诸如一个穷人家的孩子却衣着奢华，或者一个重量级举重运动员骨瘦如柴之类的，除非是为了达到某种夸张效果而故意设置一些情节上的典故，否则就是不合理的。所谓的逻辑统合，就是在遇到上述情况时选择为矛盾设置典故或者选择直接取缔产生矛盾的角色设定。

一个人物形象合理与否主要体现在心理层面、外在层面和这两者的相互影响上，就用之前塑造“陆延”这个角色的过程来做例子进行说明（图6-144）。从内在心理层面来讲，角色细化过程中的若干特征点都有过进化和分裂，比如由温顺发展出安静、单纯、闷骚的特质，分裂出的特质与“温顺”都不矛盾，倘若分裂出急性子、粗鲁等特质，那就与“温顺”互相矛盾了，至于讨厌被说教也可以看做是习武过程中总被说教而留下的心理阴影；从外在层面来讲，一身运动装扮与他擅长武术、灵活多动的体质相一致，武术世家的孩子去读体校也再正常不过了，没有矛盾；把内在和外在结合起来，温顺有耐心的人投入一项事业当中比较容易做出成绩，这与陆延拥有出色的武艺相一致，一个有弟妹的孩子比较能够包容别人，设定在情理中。当一系列的角色特质都能互相呼应时，角色个性会格外立体化，更能感染读者。

说了这么多，大家可以审视一下自己设计的人物是否有矛盾的地方。某些性格复杂而矛盾的角色不算在逻辑矛盾的范围；不过要注意，性格复杂而又矛盾的人，其性格形成是基于合理的过程，如果不能通过故事叙述让读者感受到隐情的可信度，性格矛盾就会升级为逻辑矛盾。诱发逻辑矛盾的要素很多，尤其当你绘制的是一篇写实题材漫画的时候，就特别要注意不能出现明显的逻辑漏洞，否则会让作品可信度直线下降。想要更好地避免矛盾，就要多丰富社会阅历，多动脑，开发自己的逻辑思考能力。

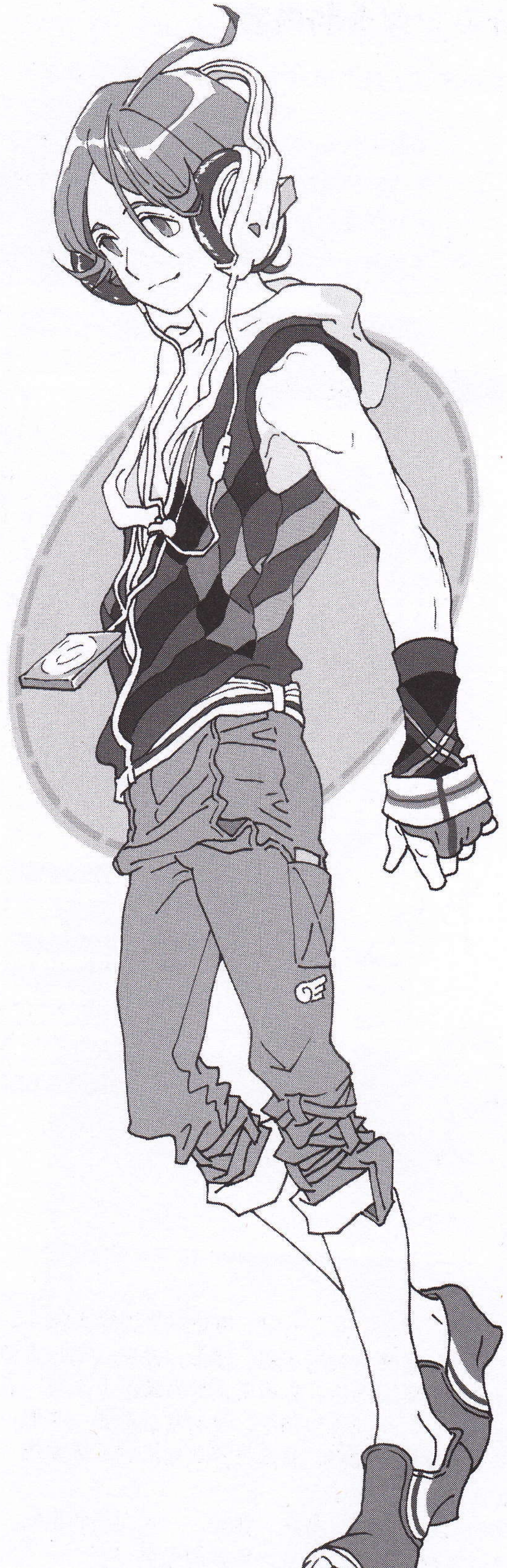


图 6-144

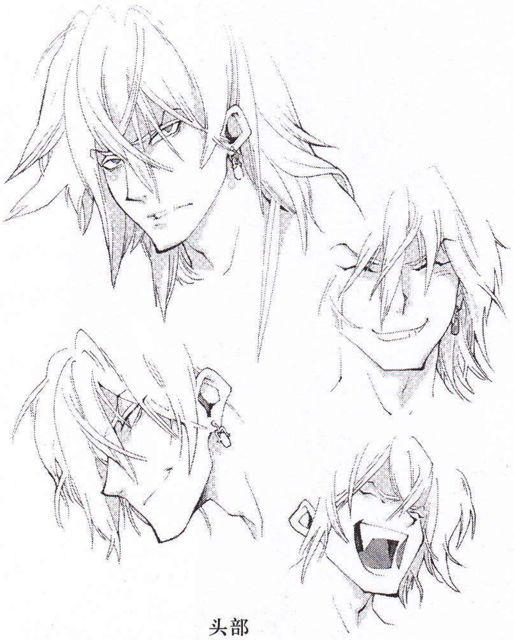
4 人物设定包含的内容

在动画和漫画这两个领域中，对人物设定的要求不太一样，动画显然更严格。

漫画人物设定内容

（1）字面人物设定，包括人物的名字、档案、性格、优缺点等，复杂程度视作者的自我要求；
（2）人物脸部设定草图，自我要求高的作者会画上各个角度的头部和各种表情的头部；
（3）人物全身设定草图，细心的作者还会画衣物的细节图等；
（4）其他关于此人的细节，比如此人专用的特殊装备。

漫画全套人物设定例子



头部

细节

图 6-145

文字设定

姓名：常半
性别：男
年龄：18岁
生日：11月11日
血型：B
职业：高二学生，留级一年，棒球社团边缘人物
性格：脾气暴躁，桀骜不驯，逆反，动脑、动口之前先动手。言辞欠缺礼貌，话不多，说出来的都不怎么好听，对自身欲望直言不讳。实用主义加力量至上主义，所以交友甚少，但是为了仅有的那几位好友却可以赴汤蹈火
其他特征：两手都是惯用手，平时喜欢闭起一只眼，上课爱打盹，时常手持色彩斑驳的球棒，衣冠不整，有着和成绩不一致的高智商，原本是棒球社团的五棒重炮
口头语：自称“老子”
喜爱的事物：打架、电玩、棒球，一切实用的事物
讨厌的事物：虚伪、医院、粉嫩的颜色

动画人物设定内容

（1）字面人物设定主要由编剧负责，如果字面和画面设定都交由一个人来做，那就要尽可能详细地写出字面人物设定；
（2）人物脸部设定精细图像，平视四个角度或更多角度，另加仰视、俯视；
（3）人物全身设定精细图像，平视四个角度，需要附加各种服装的不同版本；
（4）常见的表情列表；
（5）常见动作神态列表；
（6）其他关于此人的细节，比如此人专用的特殊装备；
（7）颜色指定；
（8）全角色身高对比。

欣赏动画全套人物设定例子

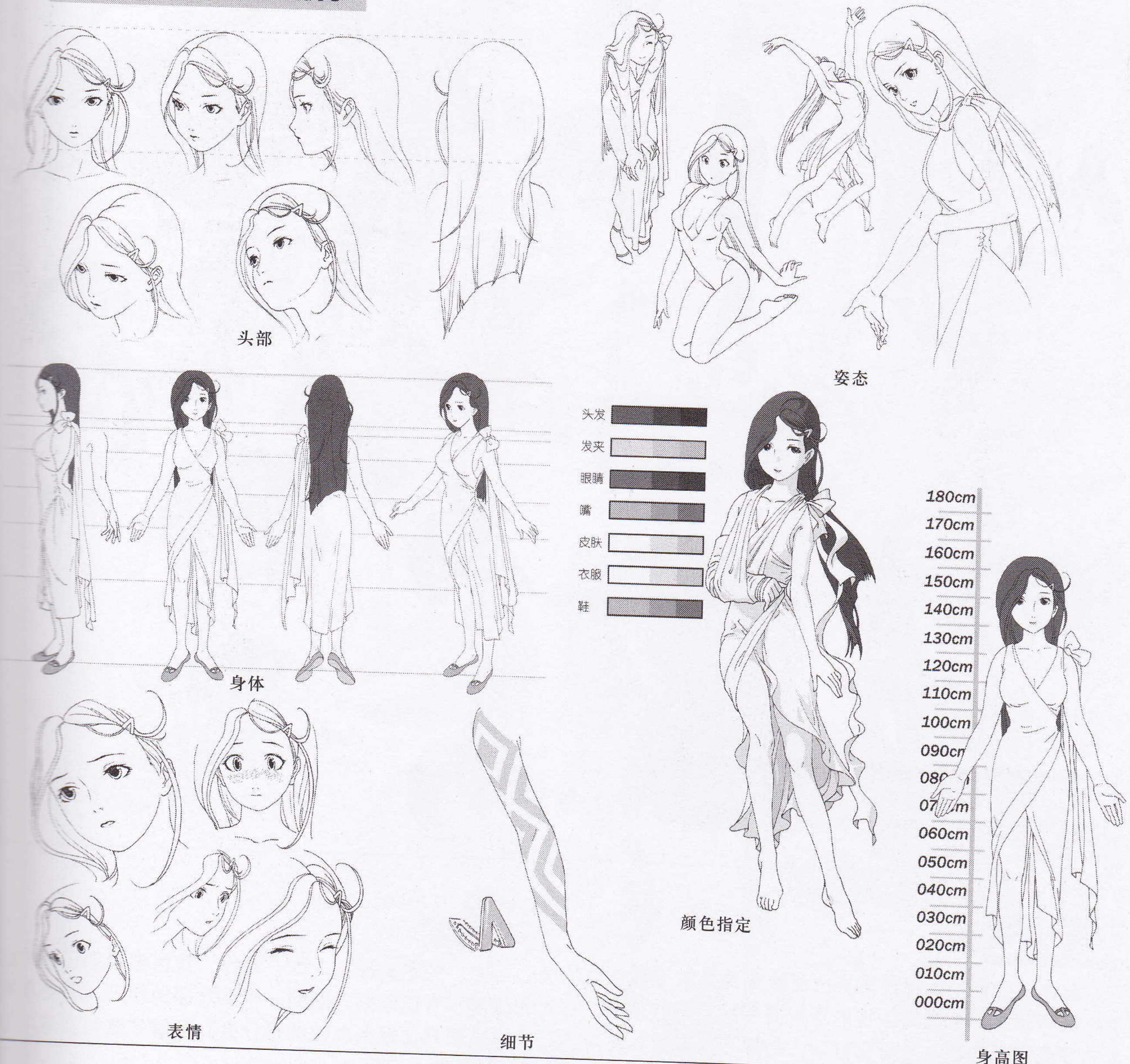


图 6-146

5 各种角色参考图鉴

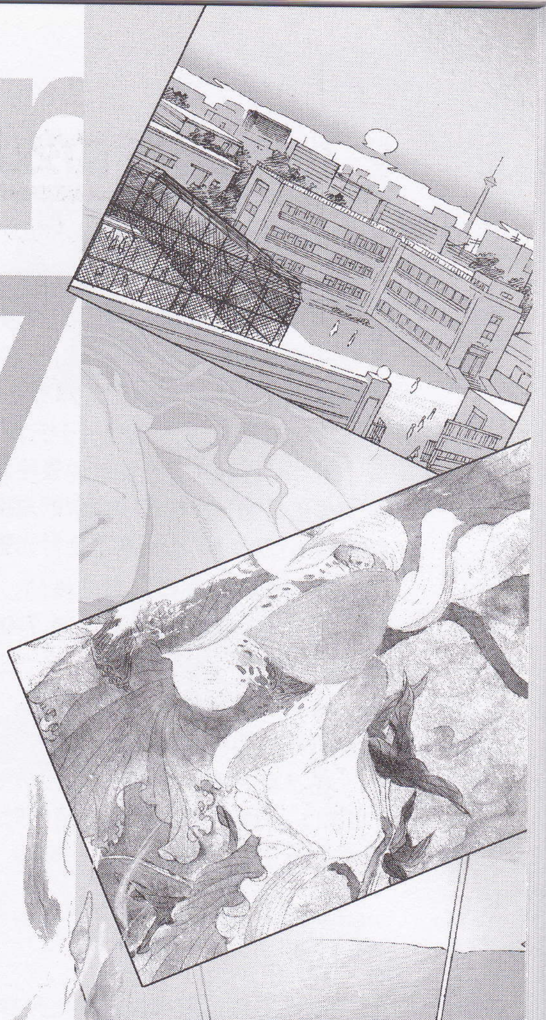
要想塑造一个出色的角色，还有另一条捷径，就是模仿自己所喜欢的动漫角色。但是和临摹的道理一样，效仿的时候要好好思考该角色的魅力根源，并注入自己的创意，否则会成为单纯的抄袭。从事这一行总有一天要摆脱临摹和模仿，走出自己的路。在拥有自己的风格之前，只有靠尽量多用心观察各种角色来起步。

图 6-147

本章小结

至此，我们所探讨的内容已经逐渐深入到漫画创作的核心当中。关于头部、人体、动作、角色创造都已经讲过了。临摹和练习是提高画技的最重要手段，不经思考的临摹和练习却有逆效果。看到一个受欢迎的作品，首先要思考它受欢迎的原因，思考它打动人的部分在哪里，思考自己的作品和它比起来欠缺的是什么。了解了这些灵魂问题之后，再来进行有针对性的练习；盲目的临摹和练习只会让画出的画失去创造力。

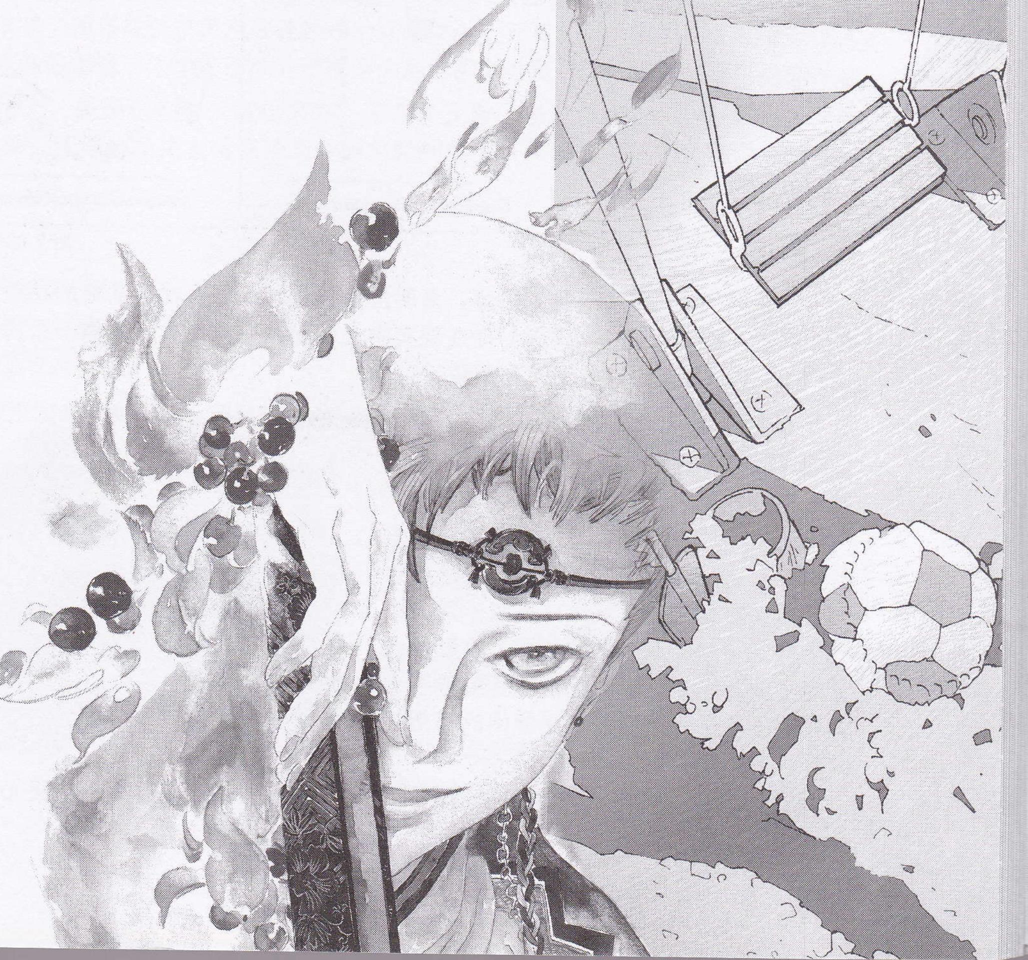
Chapter 07



漫画环境的绘制

The Painting of Comic Environment

有了神采飞扬的角色，还要有和他们相得益彰的背景、氛围，漫画故事才能发挥出相应的感染力。



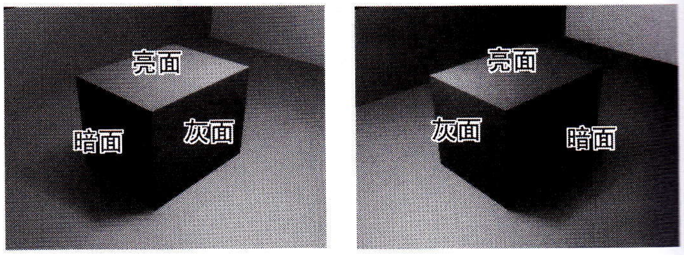
7.1 光与影的效果

漫画主要反映的是角色，以及围绕角色的相关事件，但角色离不开环境，没有环境作为前提、制造氛围，人物及事件就会显得干瘪。

设计环境画面时，构图的美感、空间感、透视、明暗关系（光影）等各种要素，一样都不能少，其中，光影和透视是基本中的基本。试想，没有光，漫画只能一片漆黑，也就什么都不用画了。有了光，才能展现世界万物，同时也展现我们的漫画艺术。本节讲的就是光与影的基本规律。

所谓光影效果，是指一个三维物体所有角度的所有“面”对环境光进行反射的最终视觉效果。明暗的各种变化正是受光面和光线照射的角度不同造成的，这个图像映射在肉眼里的角度也会对光影效果略有影响。

我们看到的物体都是三维的，观察一个立方体的时候，最多能看到三个面（图 7-001），所以在光影效果上，我们常常把明暗称为“三面”，亦亮面、灰面、暗面。绘制光影效果的时候，我们首先要做的就是分析和规划画中物体的三面。



光源在物体右侧时三面的分布　　光源改为左侧，三面的分布就变了

图 7-001

在三面的基础上细分，受光面与光线的角度越接近垂直，受光面反射光线的百分比就越大，也就越亮（图 7-002）。这个景象映入肉眼的时候，如果视线角度和受光面对光线进行最强反射的角度相一致，那么看到的亮度也会远大于其他角度（图 7-003）。

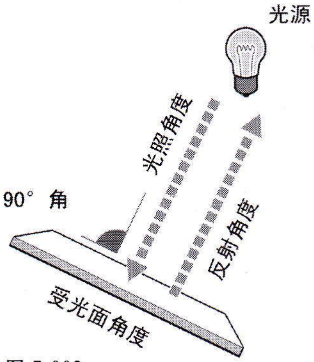


图 7-002

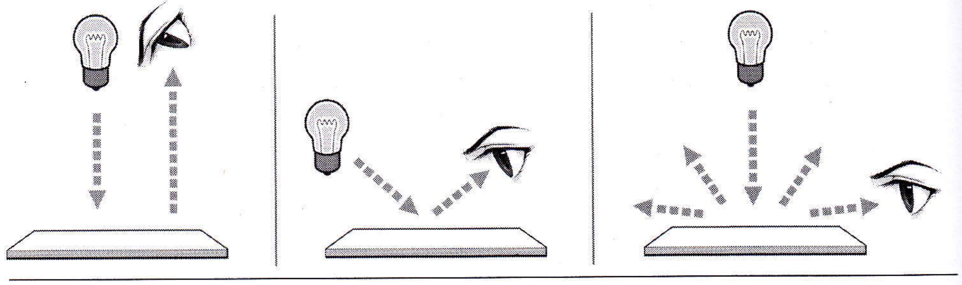


图 7-003

将刚才的受光面转而背对光源，角度呈垂直状时，是否就是最暗的状态了？理论上是这样的，不过前提是没有来自其他物体的光反射，这种前提在现实中几乎是无法存在的，就像一个房间对于放在房间中央的球体，或者地面对于站在上面的人物，反光无处不在。

我们经常能在球体的素描中看到，球体背光的一面反而会微微发亮，这正是周围环境对光的反射导致那个明明应该很暗的面有了微弱受光，这就不得不提起基于三面原理细分出的“五大调子”——高光、亮灰、明暗交界、反光、投影（图 7-004）。高光即物体受光、反光最强烈的部分；亮灰是其次；反光是来自于别的物体折射光线照射而变亮的部分；投影是受光物体投射在其他物体上的自身的影子，其明暗取决于物体间或与光源间的距离；只有明暗交界处是物体最暗的部分。

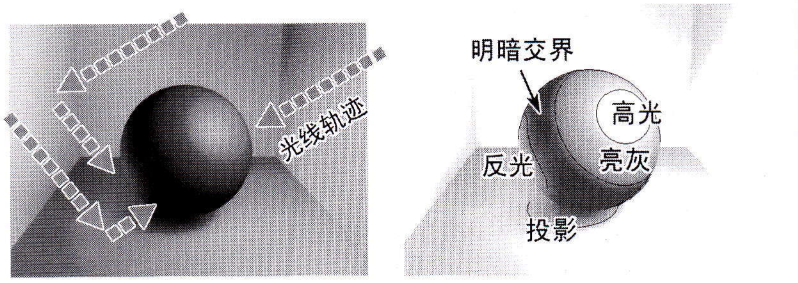


图 7-004

综上所述，绘制一个物体自身明暗的关键就是找出它所有“面”的受光角度，并呈现在纸上。

有光源才会产生光线，光源大致分以下几种类型：一是平行光源，比如阳光（图 7-005），它会均匀地对物体全身进行照射，不存在物体局部比例与光源位置的互动问题；二是点光源，比如各种灯光、烛光等人造光（图 7-006），这种光源比自然光复杂，就像我们手持手电筒晃动的时候，被照射的物体明暗部位和影子形状会有剧烈变化；三是漫射光，即光源没有固定方向的光，物体受光面均匀、分散，漫射光没有明显的影子，但原理是相同的，只是把明显有边缘轮廓的光影柔化了（图 7-007），感觉就像物体处于大雾天里。漫射光既存在于自然光中，也存在于人造光中。

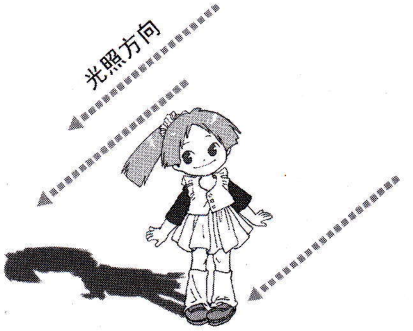


图 7-005

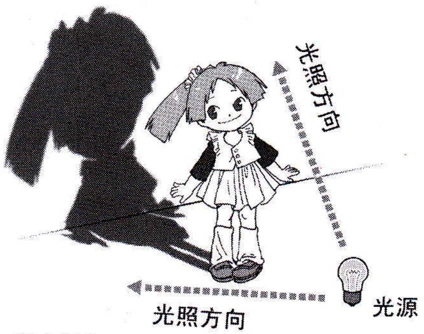


图 7-006

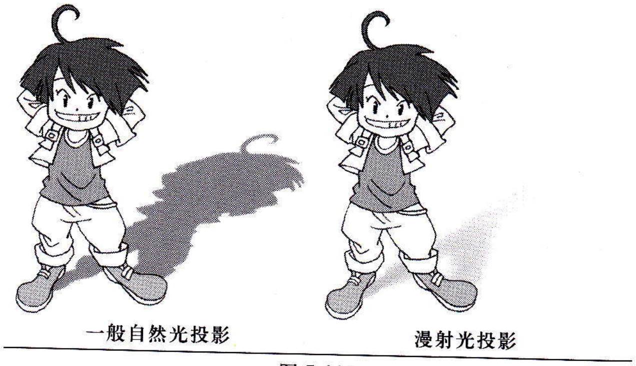


图 7-007

光线照射下的物体会有投影是必然，关键在于光线的不同角度照射下，影子会有多大、多长，影子的形状是什么样子的。影子的画法关系到四个点之间的关系：光点，即光源；光足点，即光点与物体所处的基础平面的垂直交点；物顶点，被照射物体的顶端；物底点，被照射物体的底端。

以图7-008为例，让我们来了解一下这些点的关联。

点光源情况下，在光点和物顶点之间画线，延伸到影子投射的物体上，再在物顶点对应的物底点与光足点之间画线，两条线就相当于三维投影的两个向量，两条线的交叉点就是影子的顶点之一，只要将所有物顶点、物底点交叉出的影子顶点都确定下来，再将影子顶点画线相连，采用物顶点的透视消失点为第三向量，投影的范围即可确立。

再来看图7-009，把光源换成平行光，处理起来可以轻松很多，不存在光点、光足点等复杂的要素，只有物顶点和物底点，只要从物顶点和物底点按照光照的角度直接画线延伸到投影物体上，和物顶点视的透视向量交叉，就可以得到影子的所有顶点和底点。

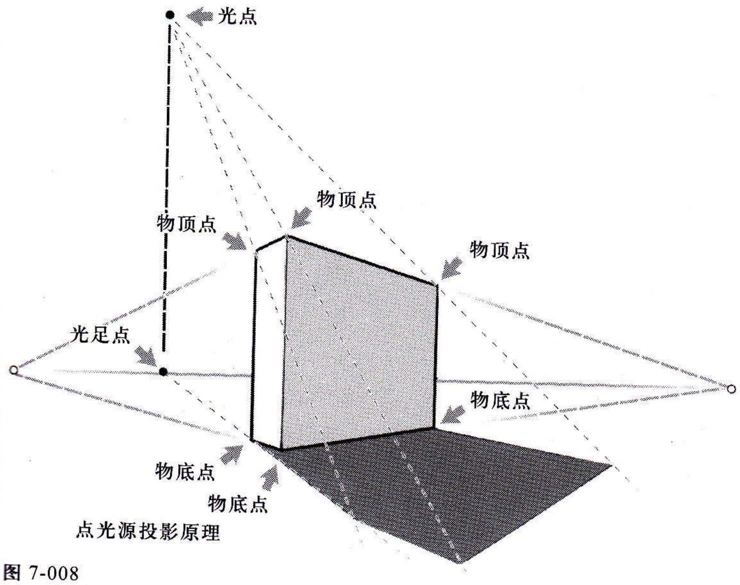


图 7-008

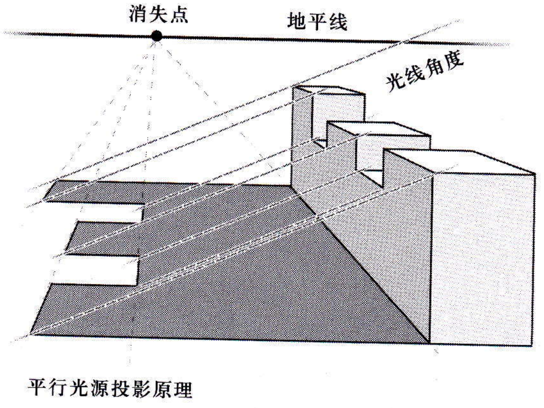


图 7-009

不管有几个物体，只要物体处于相同基面上，此公式就通用；如果复数物体不在同一个基面上，那就必须在另一个基面上重新运算此公式（图 7-010）。

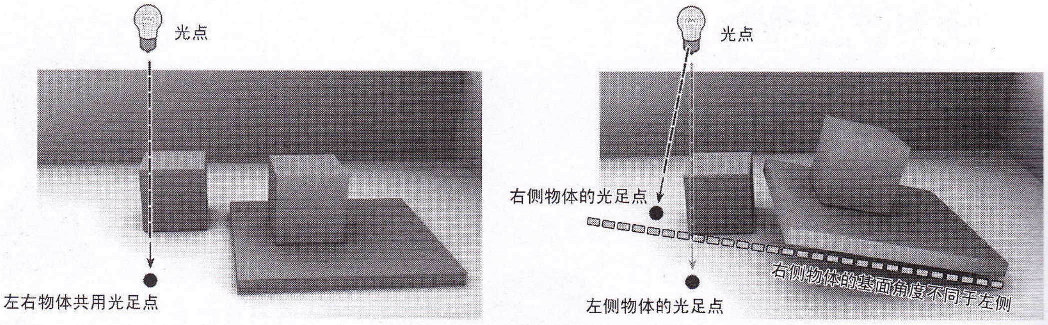


图 7-010

光影的设计很复杂，生活中的光源并不单一。光影规律里还有反影规律，如镜中的影子、水中的倒影等。现实中的影子如同几何计算一般精准，画漫画时不需要那么严格，大原则不错即可。

下面我们仅就几种漫画常用的光影规律做一下介绍。

1 阳光照射下的影子

太阳是一个巨大的点光源，由于离我们太远，细微的角度差别忽略不计，可以将它视为平行光源，会对光源下一切物体进行均匀洒射，影子就像物体自身的剪影，将物体的轮廓按照原有比例一五一十地投射出来，即便影子拉长或缩短，从头至脚也都有其固有的比例（图 7-011）。

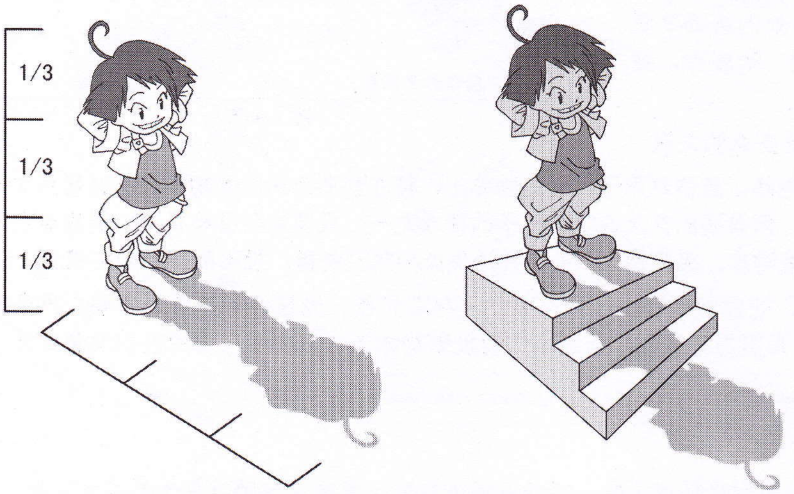


图 7-011

各个方向光线照射的投影效果如图7-012～图7-014所示。

图 7-012	阳光在物体的正侧方照射时的投影，称为日侧光影
图 7-013	阳光从物体的正面对物体照过去，称为日顺光影
图 7-014	阳光在物体的后面向物体照射过来，称为日逆光影

图 7-012

图 7-013

图 7-014

2 灯光照射下的影子

灯光有别于自然光，光源集中于面积或体积较小的点，投影会更多地受到光源自身所处位置的影响。举个最简单的例子，如果有一盏灯从脚下很近的地方照射一个人，那么这个人的影子将以头小脚大的失衡比例投影；反之，从头顶上很近处照射，就会以头大脚小的失衡比例投影（图7-015）。

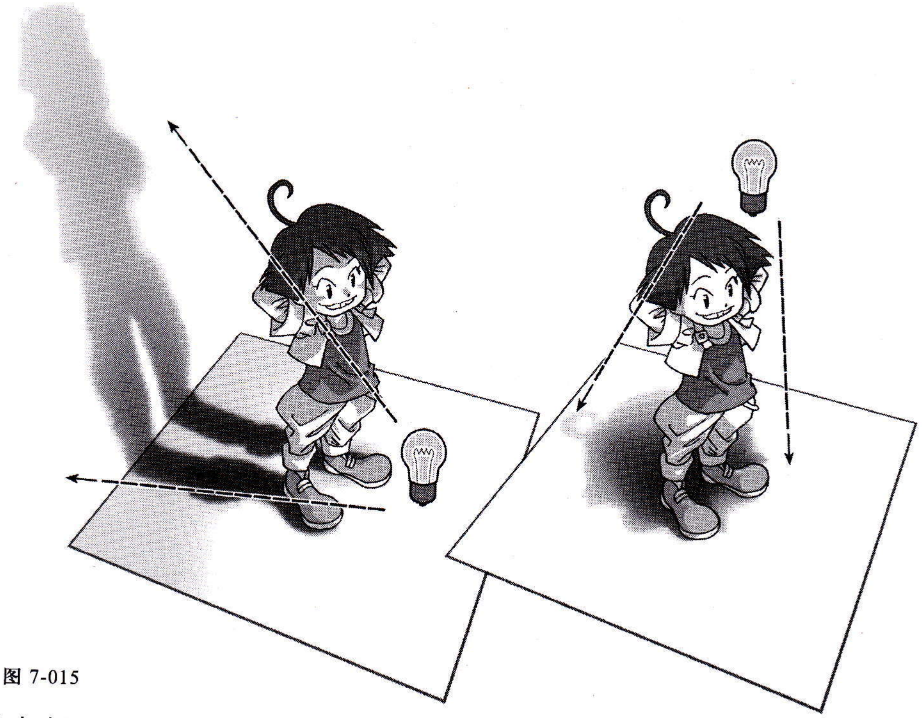


图 7-015

除了影子和物体的比例外，在点光源下，物体和光源位置互动造成的影子深浅变化也更剧烈。我们可以做个简单的实验，打开台灯，举着一个比台灯灯罩范围小很多的物体放在灯下，将它移向桌面，影子会清晰很多；移向灯罩，影子会慢慢淡化、散开；物体挨近灯泡的时候，影子甚至会分散得看不到轮廓，只有淡淡的、灰灰的一团，几乎笼罩在所有台灯能照到的地方（图 7-016）。可是换一个比较大的物体——比如一本面积大于灯罩的杂志，这个实验就会有不一样的结果，将书本放在桌面附近时和刚才效果差不多，但是举着杂志靠近灯泡的时候，光源就整个被挡住了，漆黑一片（图 7-017）。体积、距离造成的投影区别，在人造光源中比平行光剧烈很多，这是为什么？

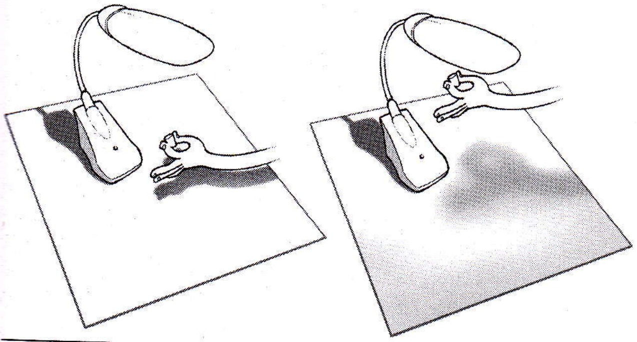


图 7-016

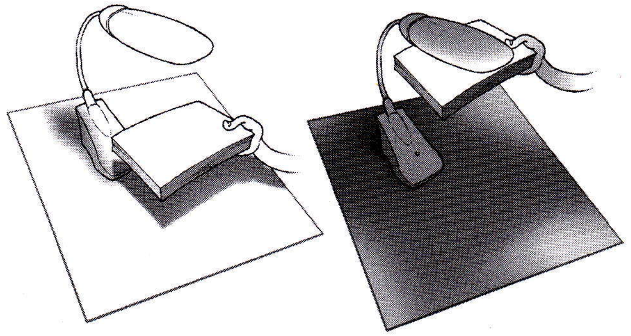


图 7-017

之前我们说起过漫射光和反射，现实中的物体放大后观看会显得很粗糙，有着各种朝向的“面”，将光线反射到四面八方，使光源原本的强度被大大弱化，反射出去的光又会照射其他物体，继续反射下去。自然光中的漫射光源（阴天、雾天等）正是由于云雾等物反射分散了阳光，使影子变得模糊；比起云雾那种远距离的漫反射，在距离有限的点光源下，变化就明显了。物体与光源的距离、物体与自身影子的距离都会影响到影子的清晰度。相距越近，影子轮廓越明显、越深（图 7-018）；相距越远，光束要经过的杂质就越多，影子容易因漫反射而模糊、淡化（图 7-019）。

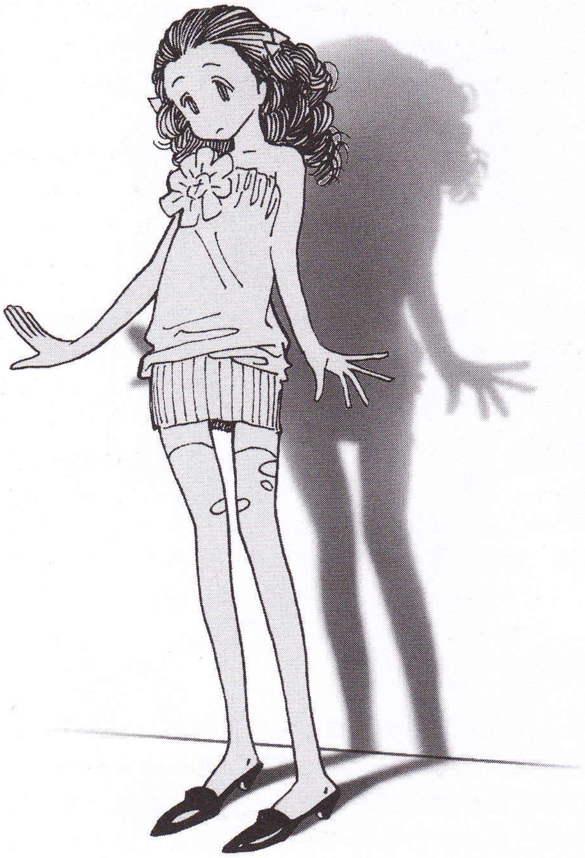


图 7-018

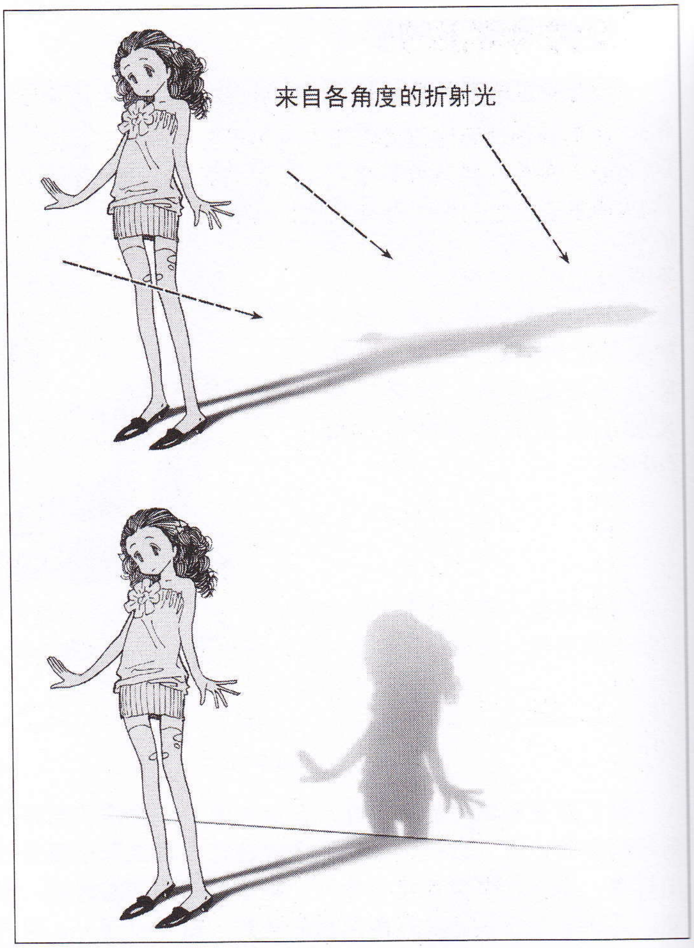


图 7-019

夜间的室内光线也属于灯光光源，它的效果和白天的日光很不一样，需要考虑房间六面和屋内物品的受光、反光程度。如果仅仅是单个灯光光源，设置相对容易，但在生活中也许会有许多盏灯同时从几个角度照射在物体上，只好分别计算（图7-020）。最初接触此类图画的时候，也许会觉得相当麻烦，但是熟悉原理后，完全可以凭直觉绘制，并不用时时刻刻追求100%精准。

光影画法围绕着漫画的情节，可以有意识地弱化某些规律，以突出主题。图7-021是几个人物围着烛光的画面，我们只突出了人物在烛光前的光影，为了使背景匀称，弱化了背景光影的轮廓，以利于画面上文字的植入。

图 7-020

图 7-021

3 镜子中的影子

物体处在光滑的平面前，如镜子、水面，均会出现与物体对应的影像，而且影像是反转的，所以称为反影。

如果将物体紧贴镜面，镜中的影子与原物体应该是一样大的。但生活中人们照镜子时极少有贴紧镜子的，一般都与镜子隔着一段距离。我们在设置画面时，画面里的人物离我们最近，镜子离我们就远了一些，镜中的反影离我们就会更远，这里同样遵循着近大远小的透视规律（图 7-022）。

另外，如果墙上的镜子悬挂角度与基面不垂直，镜中的反影也会产生角度（图 7-023）。需要注意的是，镜中物体在画面上的倾斜角度并不等于镜子的倾斜角度，因为镜子本身倾斜，折射物体的时候会再次将倾斜的物体画面反射，镜中物体的角度其实等于镜子倾斜度的两倍。这种情况在漫画里较少见，理解其原理即可。

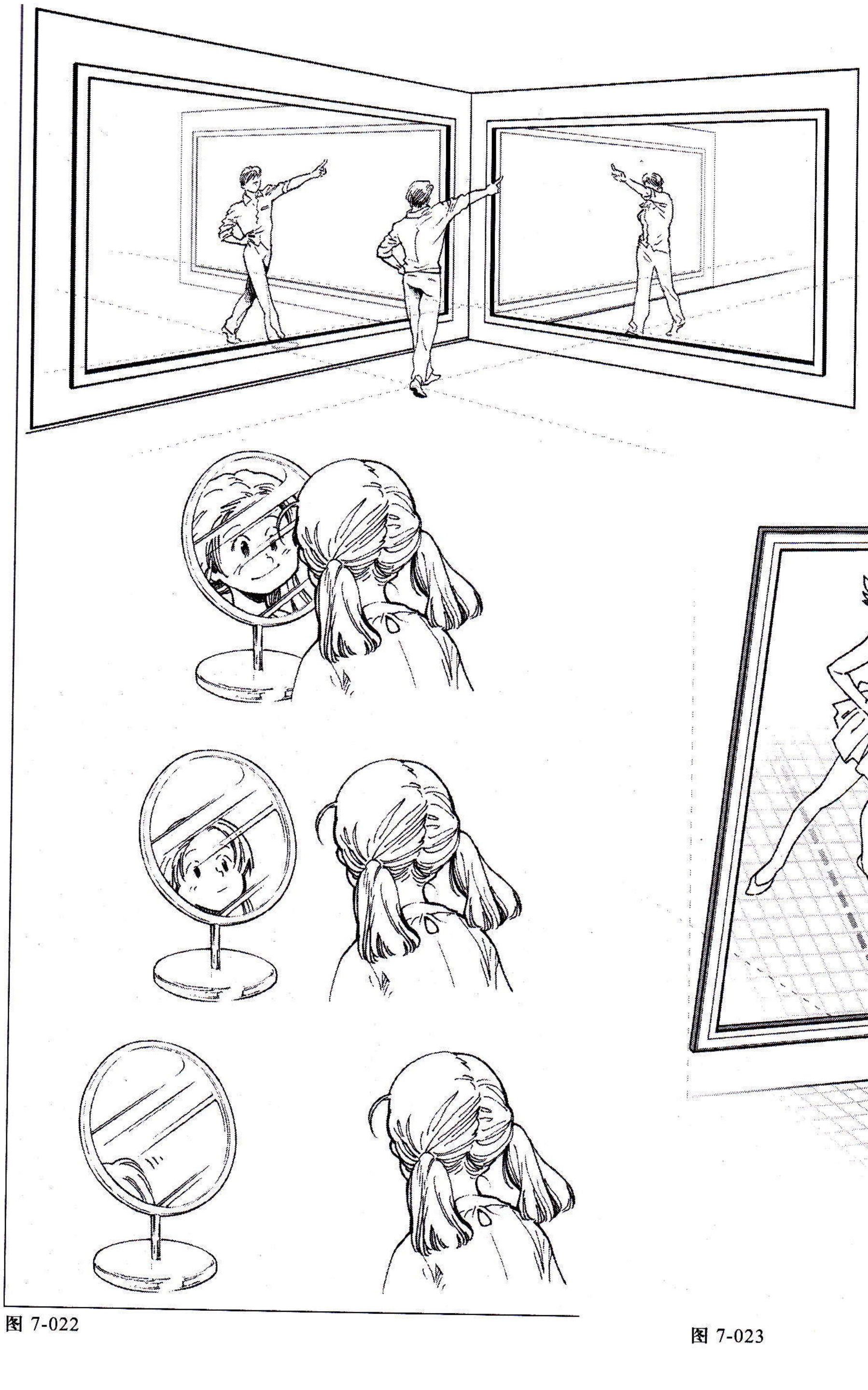


图 7-022

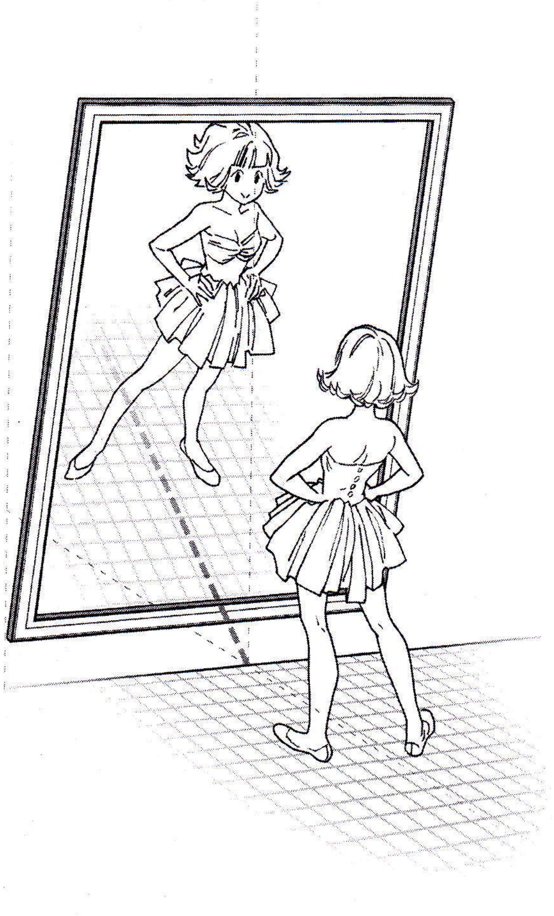


图 7-023

4 水的倒影

水的倒影是漫画的常客，它与镜中的反影规律一致，需要多留意。

也许将水面当成一面镜子会更好理解，一般镜子与物体总是有一定距离的，水面与水面以上的物体在同一垂直平面时却没有距离，所以物体水面上的倒影与物体本身是一样大的，就和人的脸紧贴在镜子上的效果一样。图7-024是一个螺丝放在玻璃上的情景，它的倒影与螺钉本身是一样大的。再看图7-025的油画，山影与倒影也一样大。

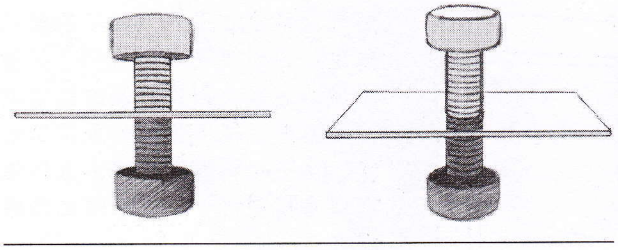


图 7-024

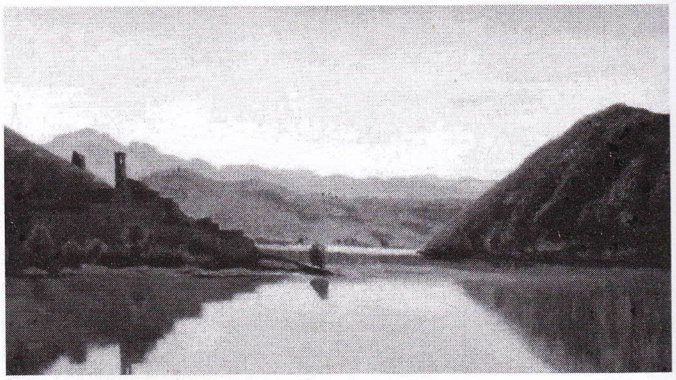


图 7-025

再来假设一个人站在水泥岸基上的情况。站在岸基边上时，人与岸基的实体与其倒影的大小和长短是相同的（图 7-026）。但如果人物向岸基里面移动，情景就会大不相同了。基于透视原理，人物自然小了一截，但岸基与岸基投影长度没变，人物投影只有减去人物底部与岸基边缘之间的距离，才是正确的（图 7-027）。如果一间房子在岸上的角度是斜的，它的透视规律同时也会在水面上反映出来（图 7-028）。

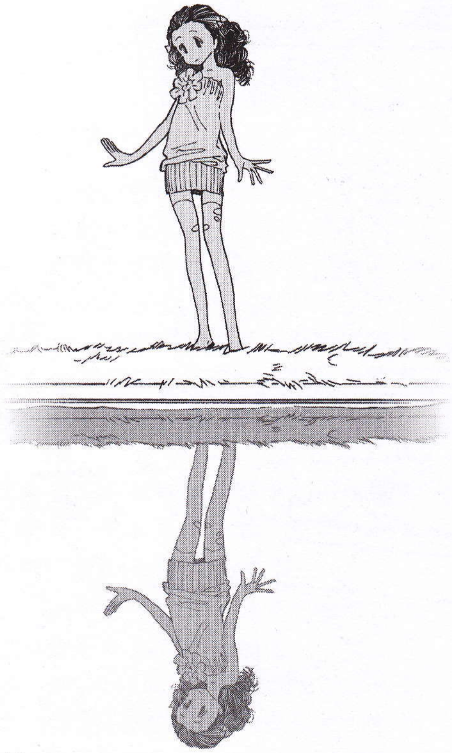


图 7-026

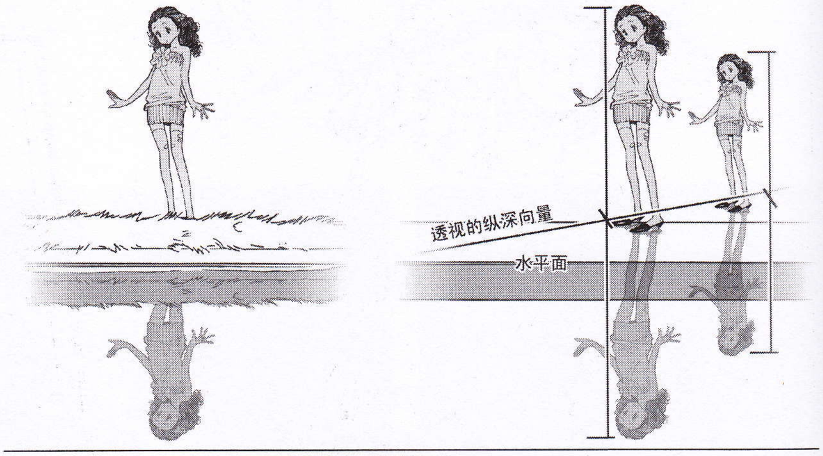


图 7-027

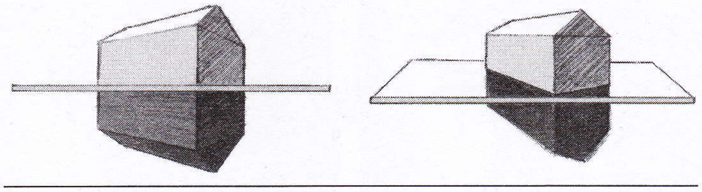


图 7-028

不论是镜面还是水面，规律的核心都一样，也就是按照透视原理，根据镜面的位置和角度，在原物“对面”摆上一个镜像复制体。

5 物的阴影处理

人物的阴影似乎与环境绘制关系不大，但人物是漫画的核心，同时也是受光体，人物在受光时，各种光源均经常出现，所以归在本章介绍。

人体上的光影效果很复杂，为了降低初学者的门槛，就像我们绘制人体的时候要先分解成若干简单的几何形一样，最初接触人体光影的时候，也要尽量把人体分解为简单的几何形状，方便我们计算光影效果（图 7-029）。待熟识其中道理之后，就可以省略这些步骤，直接绘制出自然的人体光影效果了。

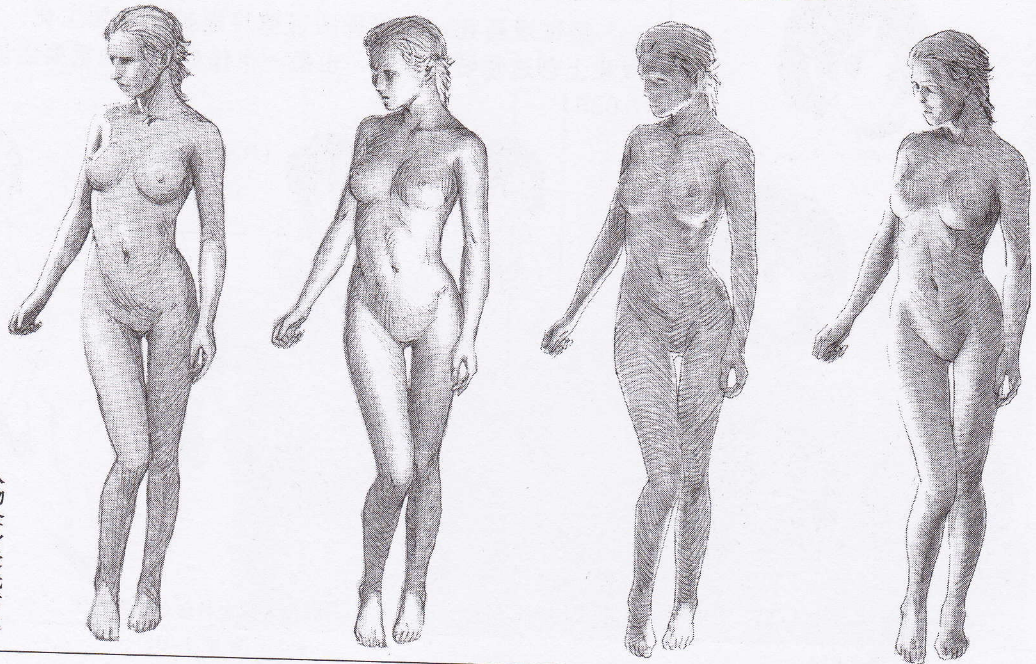
人体上的光影同样存在深浅的问题，一般以阴影部分的深度来表现，颜色越深，给人的感觉光线越强（图 7-030～图7-032）。

图 7-029

图 7-030

人物头部受光对比

图 7-031



人物全身受光对比

图 7-032

6 素描名画欣赏

画好各种光照效果下的景物、人物，需要付出大量的时间练习，而素描训练是最好的途径。读者不仅要熟悉光影原理，更要明白怎样的立体结构造就出怎样的效果。

图 7-033

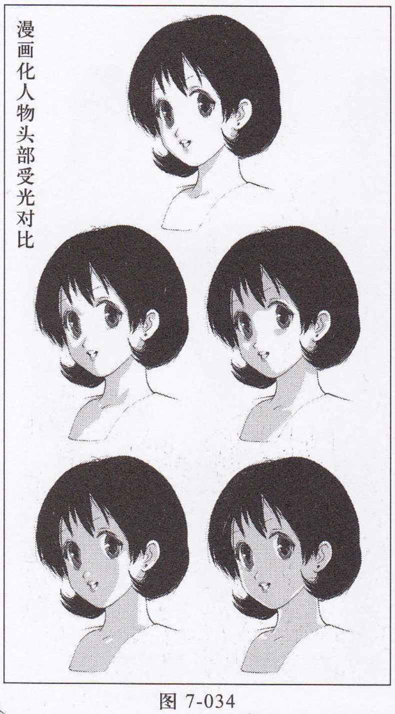
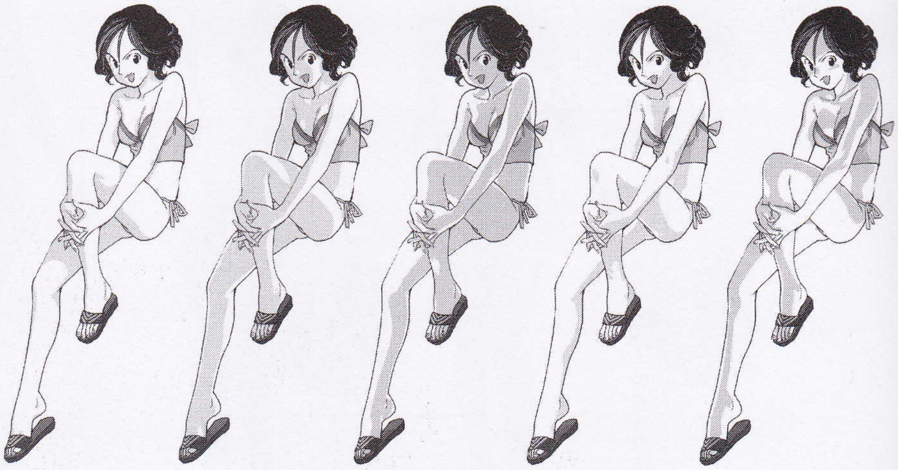


图 7-034

7 漫画化的人体光影

经过漫画化，一些现实规律可能被艺术加工化，失去精准性。在光影效果上创造独特的美感，也是一个作者画风的重要组成部分（图7-034、图7-035）。



漫画化人物全身受光对比

图 7-035

7.2 建筑与风景

画面背景包罗万象，自然景观、建筑、流动的汽车、房内的门窗、家具，甚至一沓书、几个茶杯，在情节需要时都可以作为背景。我们在第3章里已经初步讲过几种透视的规律，本节将举例说明这些透视规律。

1 室外建筑及透视

规模宏大的都市楼群，高耸入云的大厦，喧闹的街道等，室外建筑是漫画作者常常会用到的背景。现在，漫画中普遍运用的都是西方写实绘画的焦点透视法。除了焦点透视外，还有更难拿捏的散点透视，我们在下一节再介绍散点透视。

平行透视（一点透视）画法的建筑是比较容易的，我们面对的建筑物轮廓、横竖的向量均是平行的，只有纵深有角度（图 7-036）。虽然构造简单易画，但是画面效果也相当单调。

成角透视（两点透视）的画法略复杂一筹，添加了一个余点（消失点），新的余点在旧的消失点或左或右，两者必定都会贯穿视平线，以两点的距离为直径画一个圆形，圆心可以称为心点，心点附近的部分刚好是45° 角的视点，越远离心点，角度越大（图 7-037）。两点透视是生活中较常见的，视点平实、不突兀（图 7-038）。

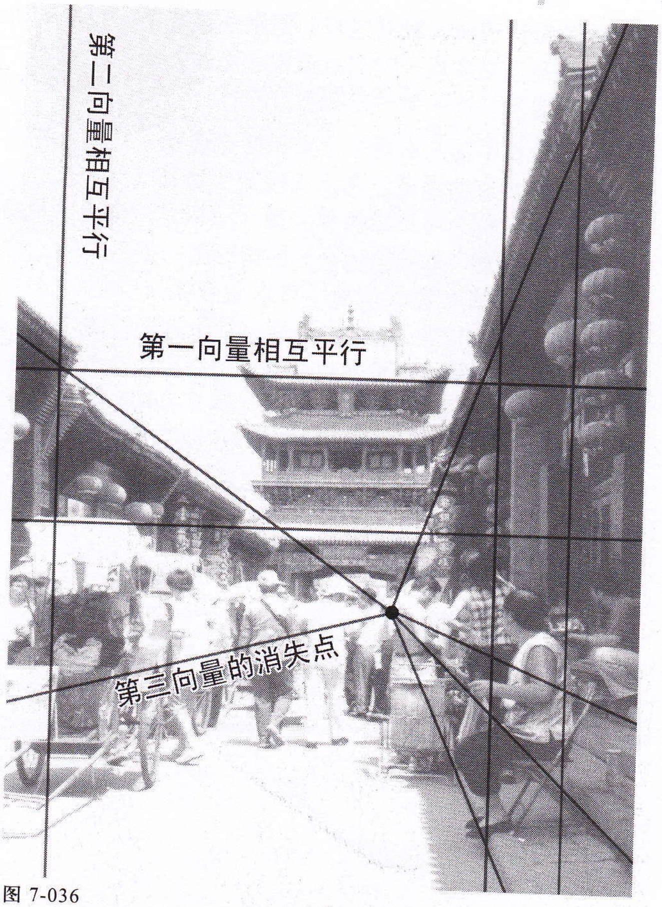


图 7-036

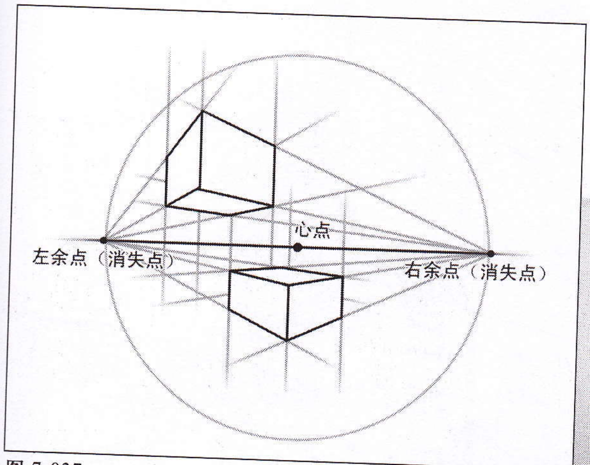


图 7-037

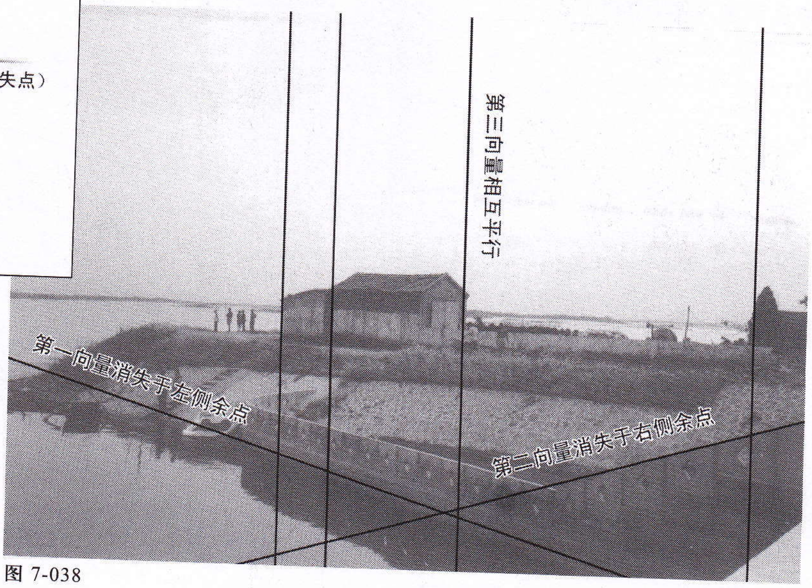


图 7-038

成角俯仰透视（三点透视）的画法最复杂，以至于初学漫画的朋友在画面里常常有意地避开它。然而生活中的建筑物都是以或多或少的三点透视状态映入我们眼帘的，躲开了它，画面就显得死板，甚至显得很不真实。立志要学漫画的朋友，这一关一定要努力跨过。

三点透视中的左右两个余点和两点透视一样，只有确定第三点的位置最让人头痛，可以沿用刚才两点透视的公式，以左右余点为顶点，两点间距离为边长（线段A），向上或者向下画等边三角形，三角的第三个顶点就是第三消失点，也可称为地点或天点（图 7-039）。运用这种画法会让构图变得很巨大，也许我们只想取用这个大圆中的某个很小的位置，却要画这么大的辅助圆，很不方便，而且画出来的三点透视角度很有局限性，不灵活。

想要缩小辅助线的范围，可以试着换一种更灵活的公式：将左右余点相连为线段A，再以它为直径，画半圆，然后从左右余点分别画任意角度能交叉的线段，交点必须在半圆以外，以交点作为第三个消失点（图 7-040）。这种画法虽然简练，但是容易走形，从第三消失点画垂直线与线段A相交，交点距离心点越远，这张图走形就越严重。

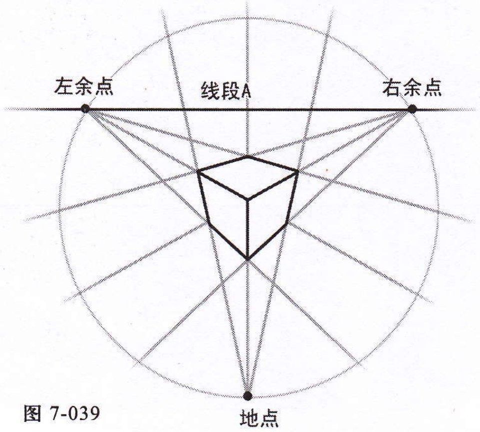


图 7-039

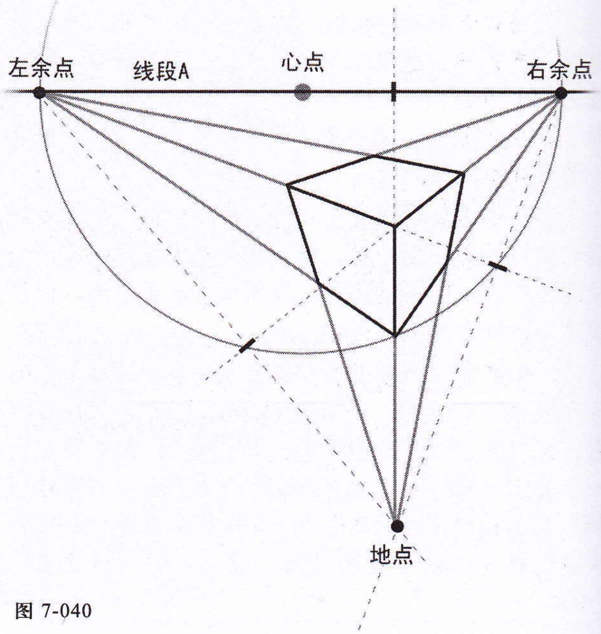


图 7-040

三点透视有着丰富的视感，不像两点透视那么平实（图7-041）。

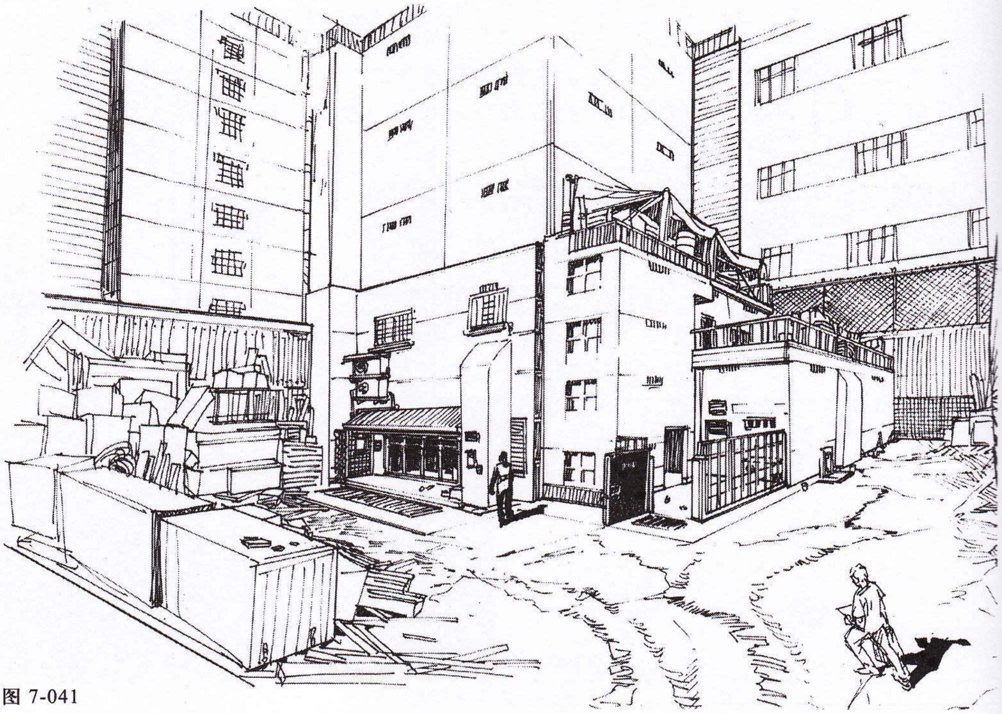


图 7-041

2 室内透视

如果说室外的街景还可以用简单的长方体代替建筑物蒙混过关的话，室内形状多变的摆设对于初学者就更头痛了。这里不仅要考虑角色与物体之间的互动，还要考虑物体与物体之间的关系，尤其是和墙壁的关系（图7-042～图7-044）。

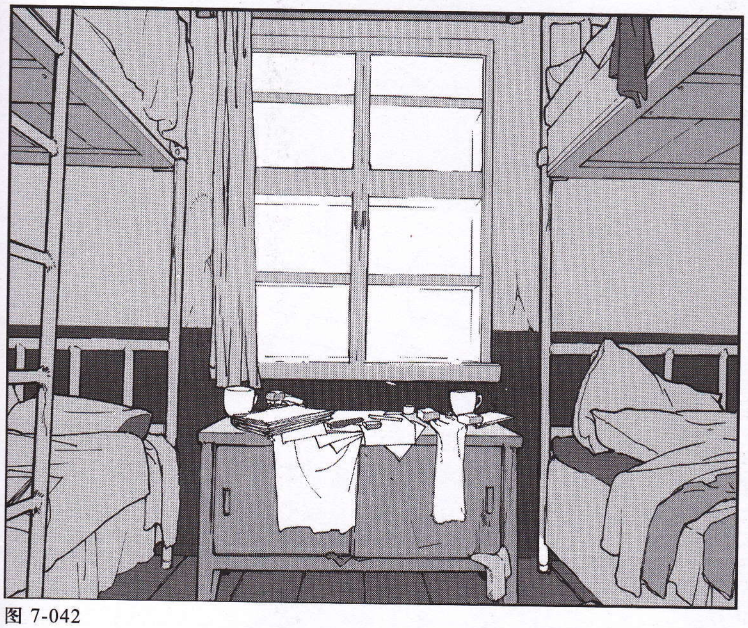


图 7-042

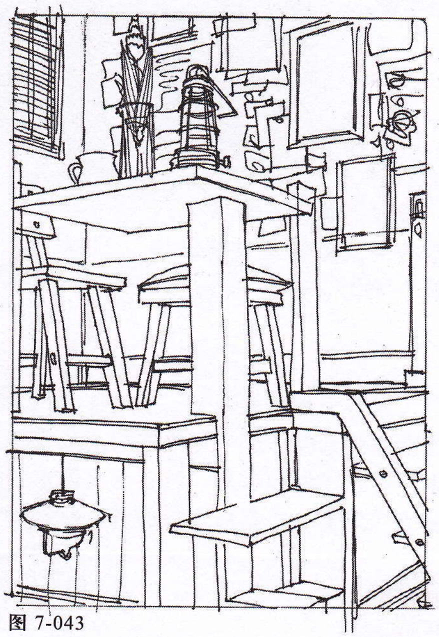


图 7-043

图 7-042 室内一点透视
图 7-043 室内二点透视
图 7-044 室内三点透视

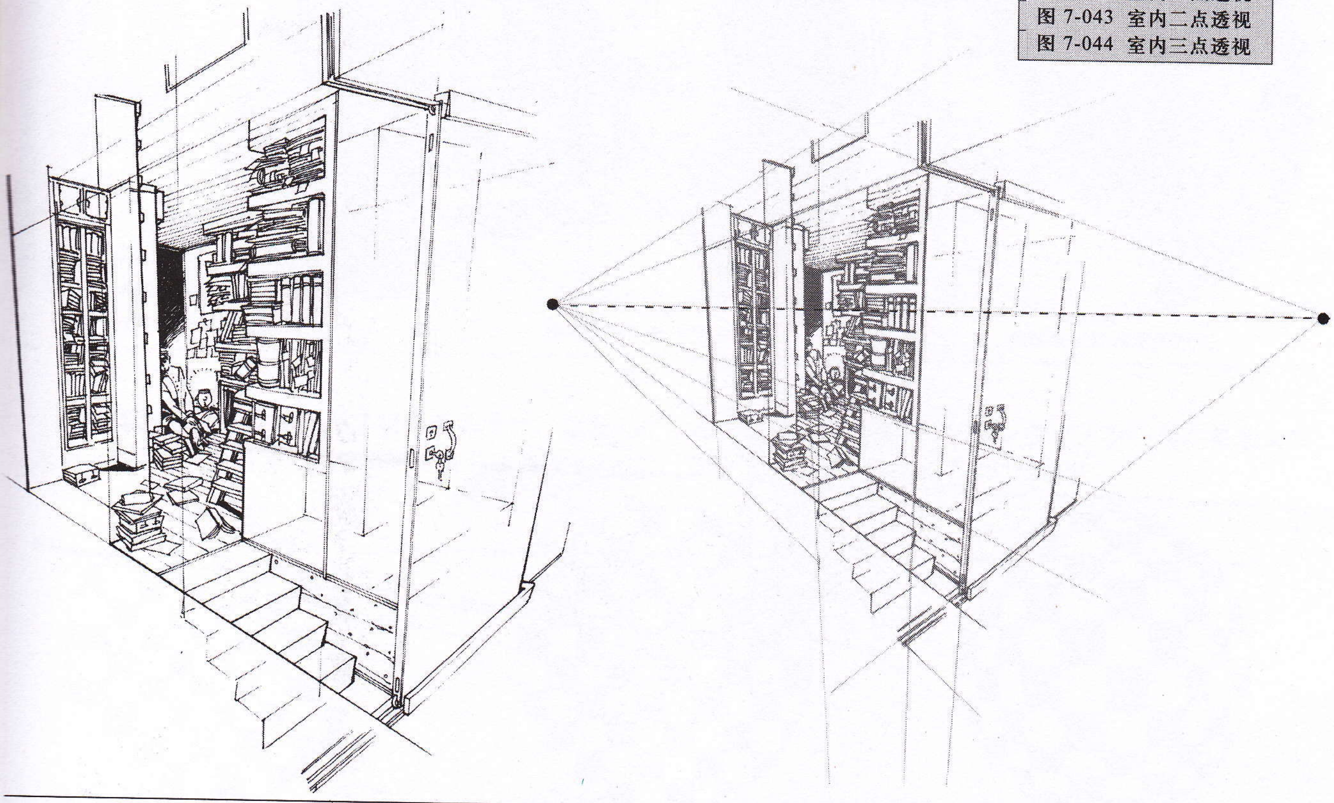


图 7-044

从不同透视手法的效果对比（图7-045）可以看到，不同数量的焦点下，物体观感很不一样，焦点越多，视感越丰富。

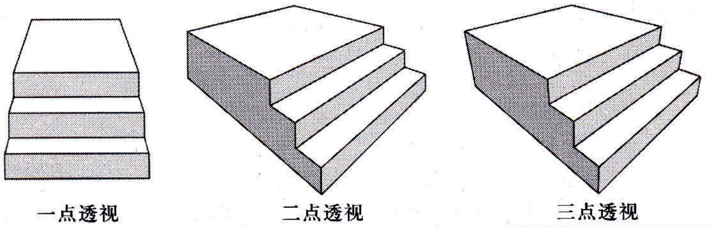
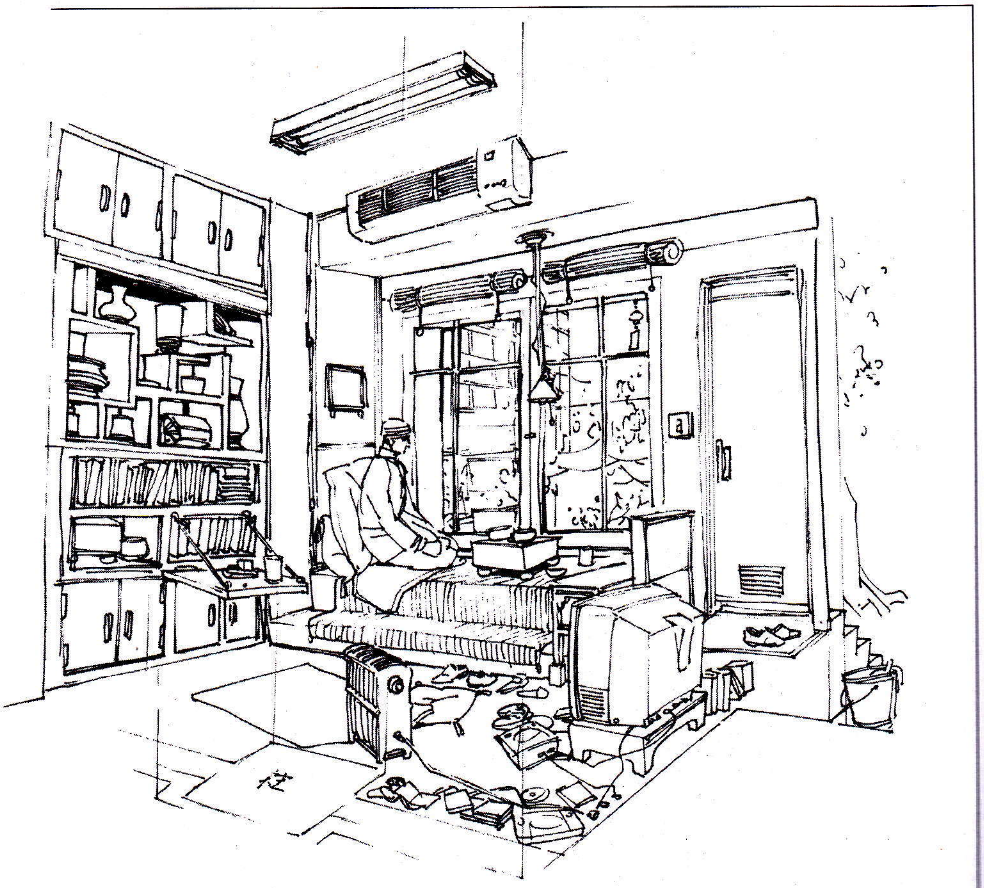


图 7-045

三点透视本身并不是透视的最难点，室内摆设纷乱，物体的角度一旦变化，透视的消失点就要重新添加（图 7-046）。



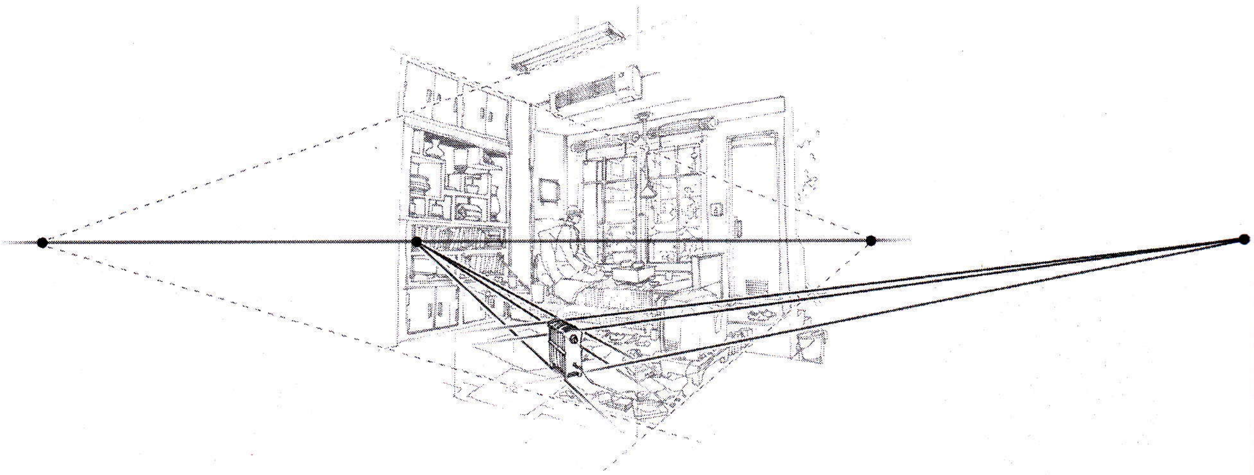


图 7-046

如果物品的角度不止是水平转动，还牵扯到别的角度，那么就要为物品设定新的水平线和三个消失点，以此类推（图 7-047）。

不管是如何复杂的图形，运用的道理依旧是最简单的透视原理，只不过需要时间消化和思索。

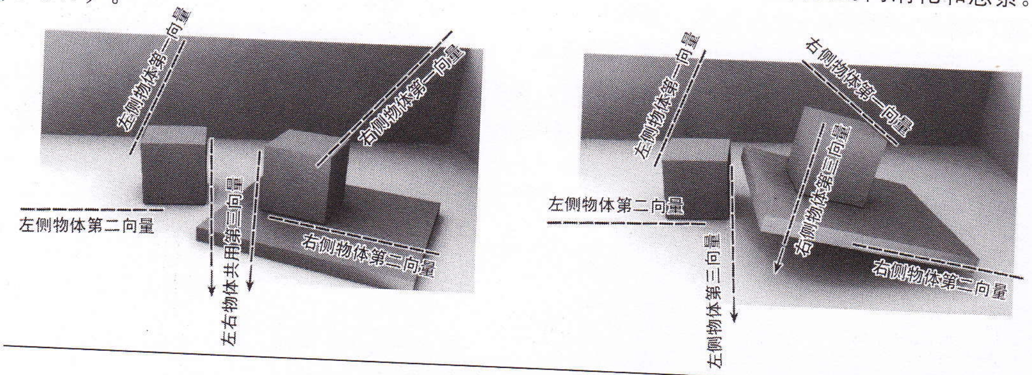
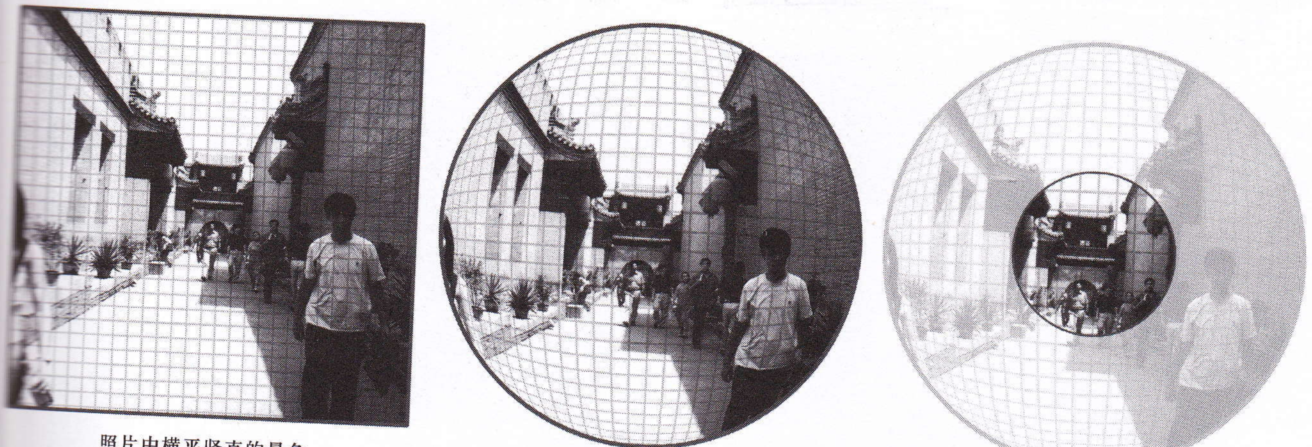


图 7-047

3 凸镜透视（选修）

当我们用眼睛看世界的时候，一直以为看到的直线就是直线，其实不然。躺在床上，张开眼睛看天花板，不要动眼球，仅仅用余光扫一下四周，就会发现进入视界的部分远比三点透视规则中允许的要多。屋子的四面墙都在里面，视野明明是圆的，画面四角应该会被圆形框住，实际上和墙壁平行的边角却都能看到，这说明我们的视野本身就是个凸镜，只不过平时我们将注意力集中在视野非常窄小的一个点上，视野中心的物体扭曲最小，使我们无法察觉视野整体的微微弯曲（图 7-048）。



照片中横平竖直的景色　肉眼看到的整体实际情况　肉眼看得最清晰的范围

图 7-048

用以下方法可以更明确地证明肉眼的奥妙。让我们把书贴近眼睛，盯着图7-049看，会让人有一种在普通阅读距离看到图7-050的错觉；如果再用更近的距离看图7-050，则会有在普通距离看图7-051的错觉。

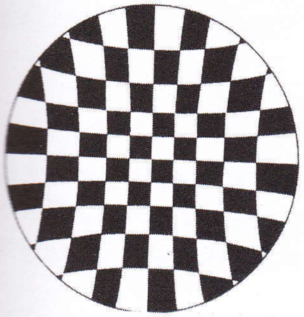


图 7-049

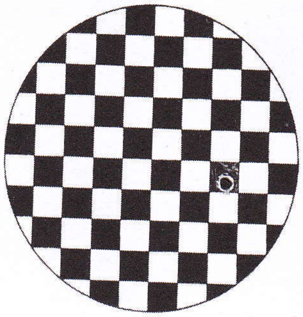


图 7-050

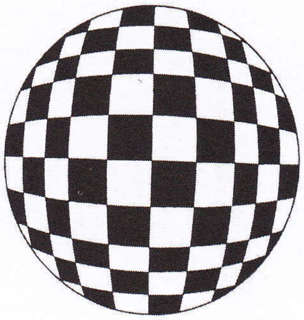


图 7-051

凸镜透视的原理很简单，只要将画面所有部分按照图7-052的样式弯曲即可，不过手动绘制起来需要不少时间。凸镜透视平时不易察觉，被具象化后很有视觉冲击力，在漫画中可以有各种发挥空间，极具张力，大家可以酌情研习绘制（图7-053～图7-055）。

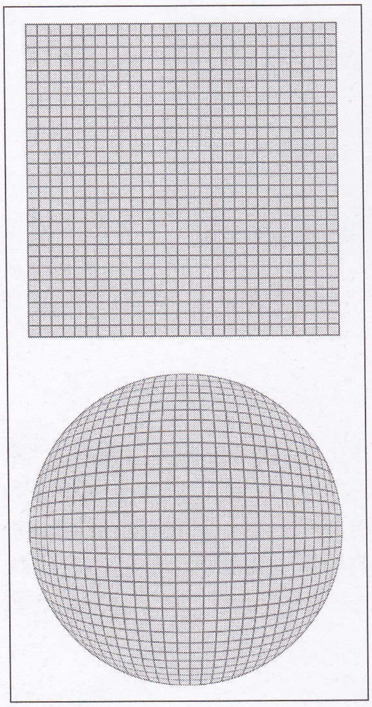


图 7-052

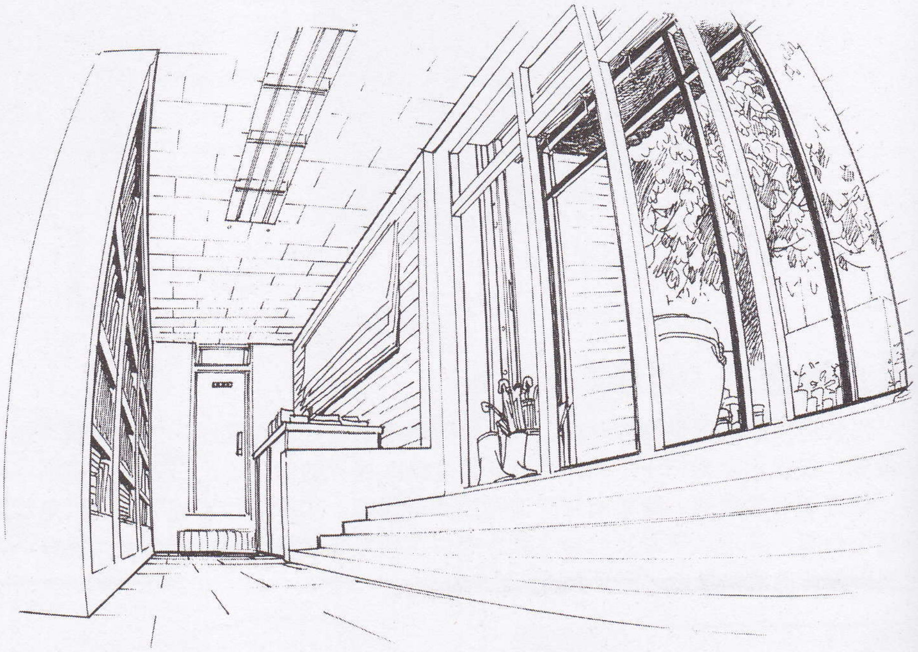


图 7-053

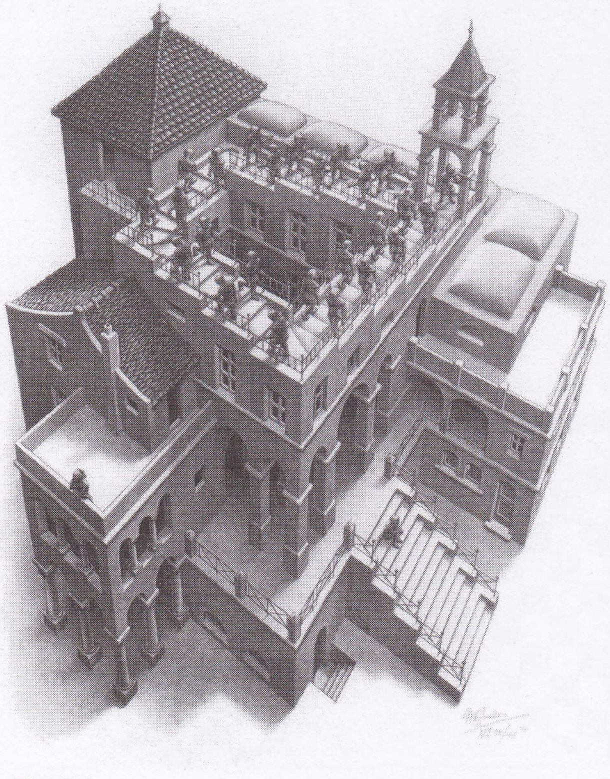


图 7-054

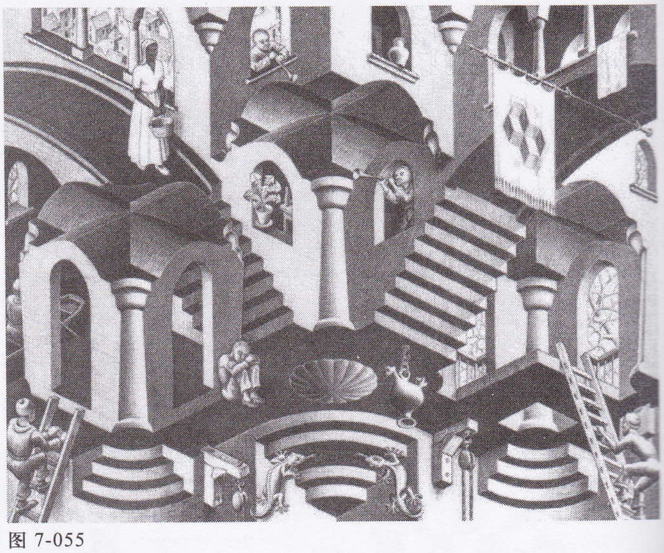


图 7-055

除了凸镜透视外，透视上还有很多可以做的文章，埃舍尔就是一个善于通过在透视上做文章而骗过他人眼睛的专家，超现实主义画家也经常应用类似手段制造特殊的象征意义。

4 自然风景

自然风景画法这个题目并不小，日月星辰、山川大河、森林原野、花木小溪……，如动画片《狮子王》里处处都是自然风景。如果没有自然风景画法的良好基本功，《狮子王》就不会出现了。

风景画的透视相对不明显，隐于山水之间。场面辽阔、舒展，自然是先决条件，亦可用中国画里常用的散点透视法。散点透视作为国画主要的透视手法，以信步浏览一般的流动视点，将艺术推向超现实的高度，《清明上河图》就是最好的散点透视实例。如果使用西方那种站桩式的焦点透视法，就不可能将《清明上河图》中的广阔美景尽收在单幅画卷之上（图 7-056）。

图 7-056

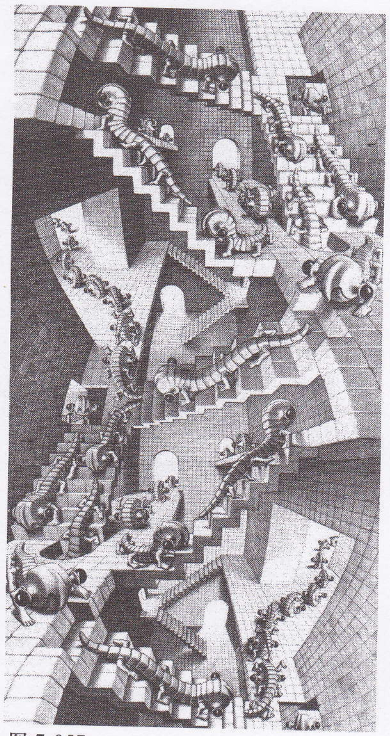


图 7-057

埃舍尔的这张画（图7-057）也是一种另类的散点透视——披着焦点透视伪装的散点透视，应用了凸镜效果，不仅有左右余点，天点和地点也同时并存，各种焦点混在一起，让人眼花缭乱。只要作者有心，这张画的范围甚至可以永远延绵下去。使画面的范围不局限于肉眼看世界的方式，这就是散点透视的精髓。

绘制自然风景的首要任务就是了解自然界中动植物的样子，还要具备一定的常识，例如画北极的时候出现企鹅可就不太好了。除了对即将绘制的风景有常识上的研究外，多多出门写生是提高画技的不二方法。

树木绘制过程

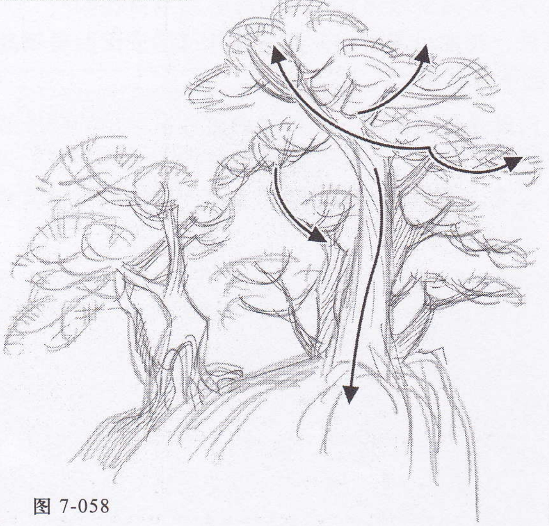


图 7-058

参照着现实中的树木，一边思量画面需要怎样的构图，把树木的大致走势潦草地描画出来。先不要管细节，只管大结构看起来是否舒服，还有枝叶和树干的走势一定要确定下来。

图 7-059

大框架定型后，开始为画面增加细节，尤其需要确定树叶或者花朵是以怎样的方向和形式生长在树枝上的，让树叶形成一种整体的走势，并且要注意，树皮的纹路要随着树干长势绘画，突出立体感。

图 7-060

清图，去掉草稿线，修饰画错的笔画，为远处的树枝涂上黑色，增加层次感。

图 7-061

利用灰度的差异制造层次感，近处的枝叶用浅色，远处的枝叶用深色覆盖，这样可以增加画面的立体感和空间感。树木图画完稿。

花草绘制过程

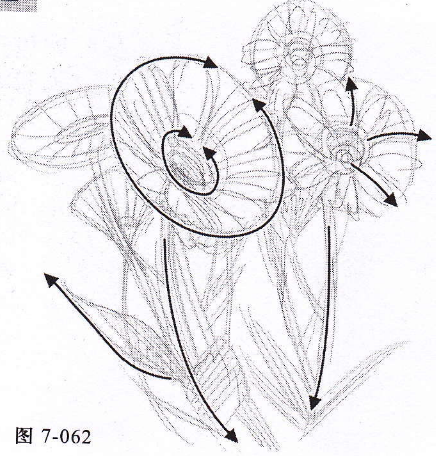


图 7-062

与画树木的步骤类似，先确定花茎的长势，还有花朵在画面上的位置、大小，用简单的线条和几何图形定位，勾画出花和花蕊的轮廓。绘制过程中还要思考花朵绽放的阶段，有的含苞待放，有的盛开，形成变化和对比。起草时要把花瓣的分布确定好，虽然每一片花瓣大小都近似，但还是有分布疏密的问题，分布都很平均的话，会让花看起来不自然。

图 7-063

细化草稿，把花瓣的疏密精确化。

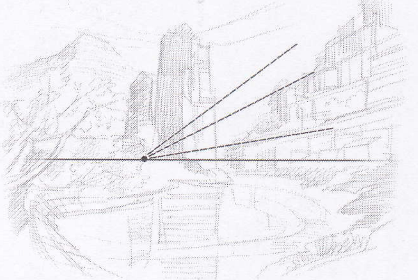
图 7-064

勾勒线条，花朵朝阳的一面可以刻意将线条拉细，利用细线表现受光的光感，让花瓣更有立体感，反之，也可以在背光面用粗线强调，最后清图、涂黑。

图 7-065

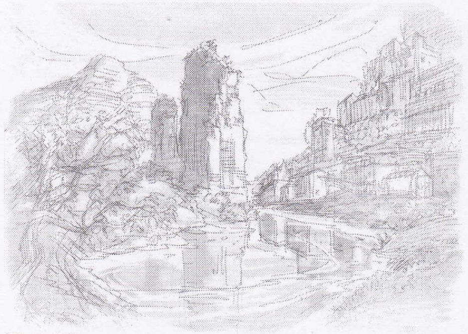
为了衬托白色的花瓣，背景使用了淡淡的灰色调。花茎颜色偏淡，很容易和背景混成一团，尤其需要用深浅制造出层次感。花瓣上也有淡淡的阴影，为了不和背景混淆，没有使用深色。后期制作完毕。

山水绘制过程



先找出整张图的地平线和透视点，简单地画出山水和建筑物的轮廓，审视透视是否合理。

图 7-066



将脑中的景色细节慢慢添加到画纸上，一边添加一边留意透视是否走形，顺便可以把光影效果做出来，以备参考。

图 7-067

除了几何形体上的透视之外还有空气透视、色彩透视等说法。空气透视是因为空气中的杂质对画面清晰度有所稀释造成的，物体距离观察者越近就越清楚，反之则越模糊；色彩透视的原理也很近似，越是近处的物体，色彩失真越少，反之则越会变得灰蒙蒙，并且会偏向于蓝、绿等冷色系。色彩透视和空气透视对图画的美感影响更多，而不会影响构图的精准。勾勒线条的时候可以将上述透视法融合进去，对远景物体使用细线，并且尽量朦胧化。

图 7-068

后期加工的时候要确保光源方位一致，房子的暗面和山峦的暗面不能互相矛盾，光影效果合理。由于画面结构较复杂，东西很细碎，必须为近景、中景和远景规划不同的深浅层次，以避免灰色搅在一起的混乱局面。

图 7-069

再来欣赏几张背景图（图7-070）。

图 7-070

7.3 氛围背景

1 氛围烘托性背景

有些背景不是现实中存在的，而是代表着一种气氛、心情或状态。绘制一个美女时，在背景上画上很多美丽的花，读者一看就能明白意在衬托美女的美丽；如果把美女换成丑男，这张画就会变成讽刺的搞笑画（图 7-071）。谁都明白那些花并不是处在故事发生的当场，但是它们却在情节中发挥着某种说明作用，这一类背景便是用来烘托氛围的背景。再比如，在一个角色陷入遐想的时候，背景绘制上梦幻般的气泡，就会让读者很轻易地明白角色正在幻想着什么（图 7-072）。

图 7-071

图 7-072

除了以上的举例之外，还有诸如黑屏聚光灯、秋风扫落叶等套路（图7-073）。

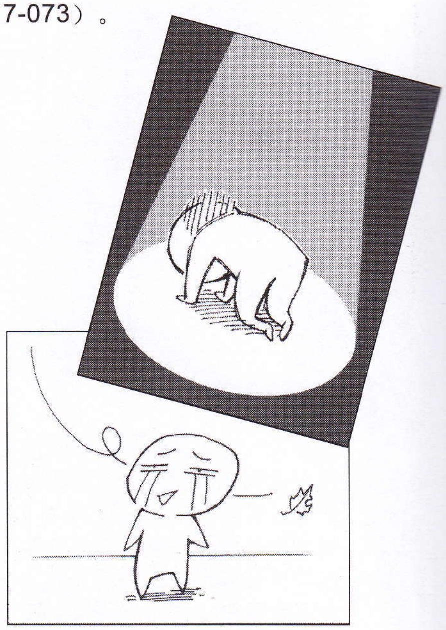


图 7-073

2 抽象背景

与上一小节中的花卉、泡泡不同，抽象背景是一些没有具体形体的东西，比如速度线或者满屏留白和涂黑，它们分别象征着某种情节状态（图7-074～图7-076）。

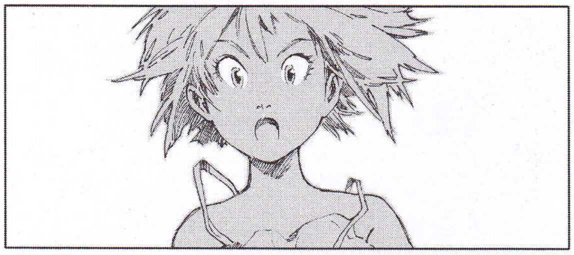


图 7-074

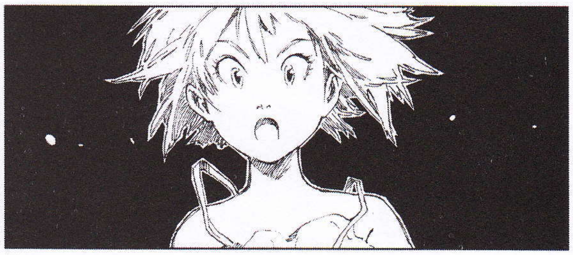


图 7-075

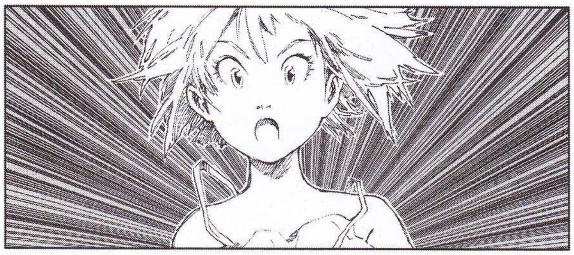


图 7-076

氛围背景的种类繁多，无法一一列举，并且这些背景大多属于动画、漫画独有的表现手法。在之后介绍漫画语言的章节中，会对各种具体手法有更详细的说明，这些手法都是业内人士通过不断发掘，多年积累发明出来的，大家也可以发明属于自己的背景表现手法。

本章小结

绘制背景是一项费时费力的工作，需要极大的细心和耐心，职业漫画家常常由助手来协助完成背景绘制，以加快效率。在有助手的情况下，主笔对所有背景都进行细致入微的描画虽然显得不太有必要，但是一定要掌握背景的绘制方法，这样才能确保作品的水准。背景绘制也有很多风格，或挥洒或精致，绘画风格与故事风格紧密相关。

Chapter 08

漫画语言

The Expression of Comic

漫画可以让静止的画面变得动感，可以让永远定格的画面带有时间感。漫画独有的表现手法厥功甚伟，这就是漫画语言。

8.1 什么是漫画语言

画一部静止的小汽车，只要添上几笔，小汽车就可以跑起来了（图8-001），再加工一下，就能让人感觉到它飞快的速度（图8-002）。可见，漫画的表现手法不仅能化静态为动态，还能让人体会到力道感、节奏感、时间流动等细微要素。

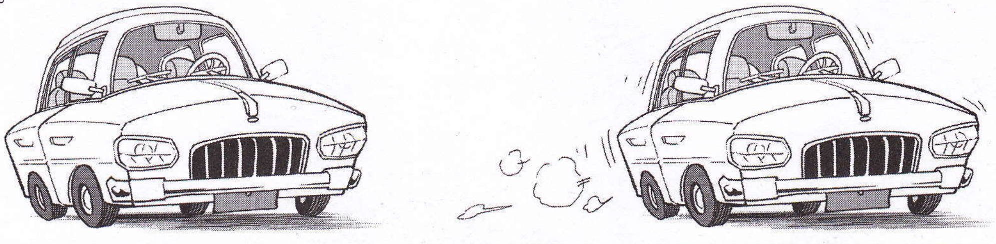


图 8-001

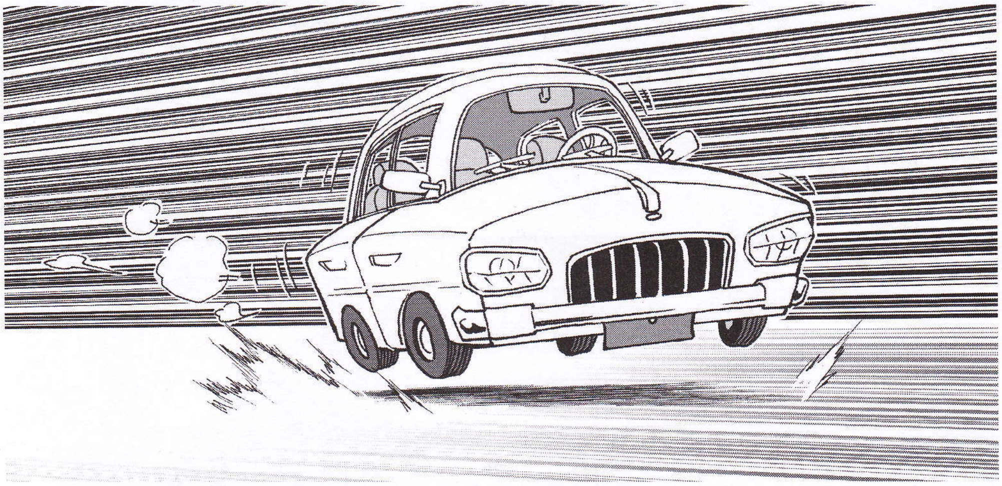


图 8-002

一个男人正在向什么人宣战，脸部阴影和四周凝聚性很强的线条烘托出了咆哮的气势，有着现实中没有的生动（图8-003），这也是漫画符号语言的特有魅力，使用比现实画面更具感染力的符号衬托出情感和状态。

传统漫画的画面是接近静态的，需要大量文字解说，形式更像小说配插图；新漫画的漫画语言使画面成了“正在进行时”。运用各种符号、线及固有套路，大量地简化了文字叙述，让画中的人物及事件更有画面感、更流畅。读者看漫画的时候如同阅读一部掌上电影，这是与传统漫画最根本的区别之一。

图 8-003

8.2 漫画语言符号的使用

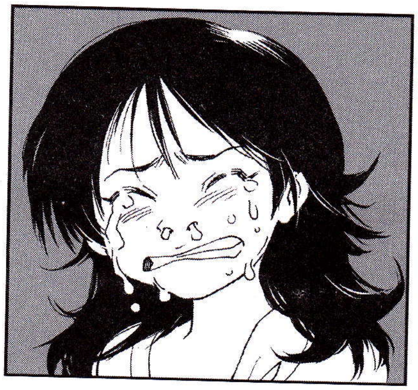
1 表情符号

● 水滴

在漫画中，它不仅仅是一滴水，也是能代表很多含义的符号。绘制水滴的时候要注意与人物之间的互动，远近、大小都会影响视感，尤其是流淌在角色身上的水滴，需要留意透视。

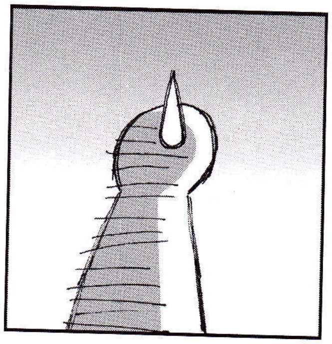
图 8-004

画中人看来受到了某种威胁，大张着嘴，但这只是一种过去时的描述，给这张画加上一些水滴，在他脸上就变成了惊恐的汗水。吓得张大了嘴巴，冷汗直流，而且正在止不住地继续流着。



这个人实在太痛苦了，她也许想起了过去某个痛苦的事件，也许现在正受到难以忍受的羞辱，因而痛哭流涕，在这里，水滴就变成了眼泪和鼻涕。

图 8-005



脑后挂着的一大滴水可以在很多场合代表很复杂的意义，如汗颜、吃惊、惶惑、匪夷所思等。

图 8-006

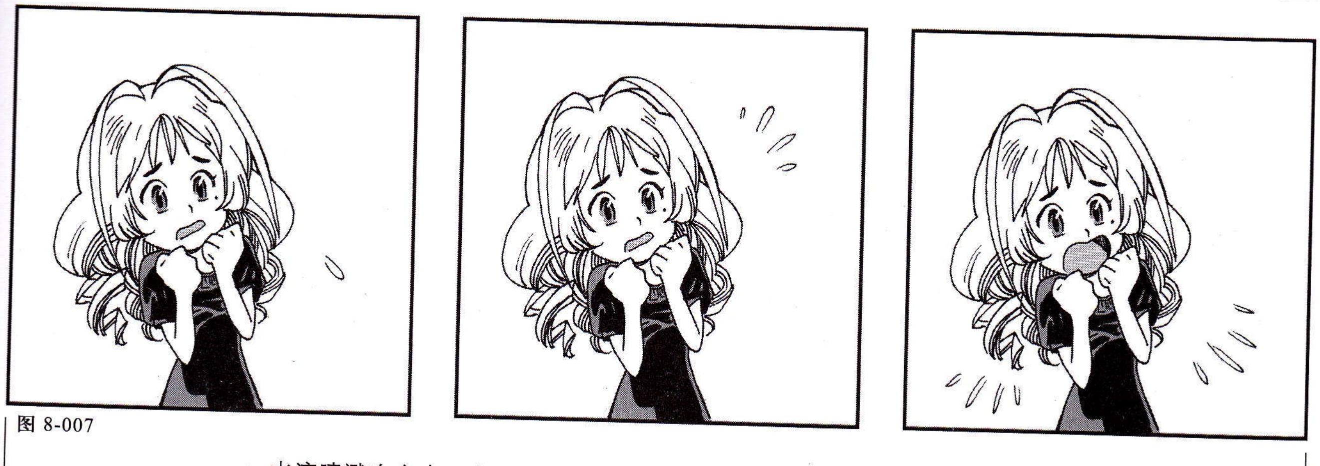


图 8-007

水滴喷溅在空中，有时是汗水，有时是口水，可以代表不一样的情况，比如无言以对时、不知所措时、破口大骂时或者口若悬河时。

● 吐息

漫画中的人物在打斗、奔跑抑或非常生气时，常常会大口地喘息吐气，吐息的大小、形状和画法可以让读者对角色状态有更直观的体会。

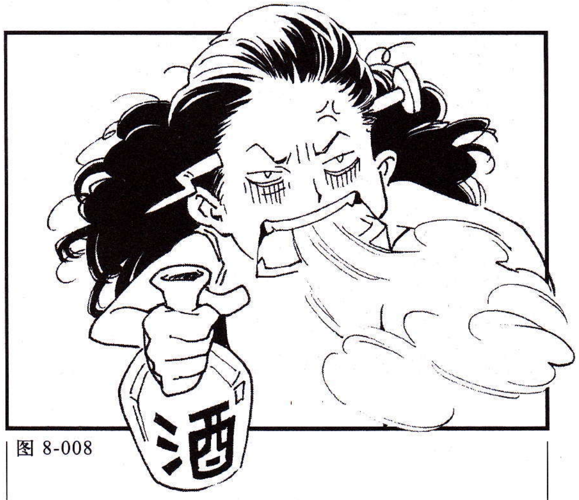


图 8-008

这个人喝了一口酒，辣得够呛。

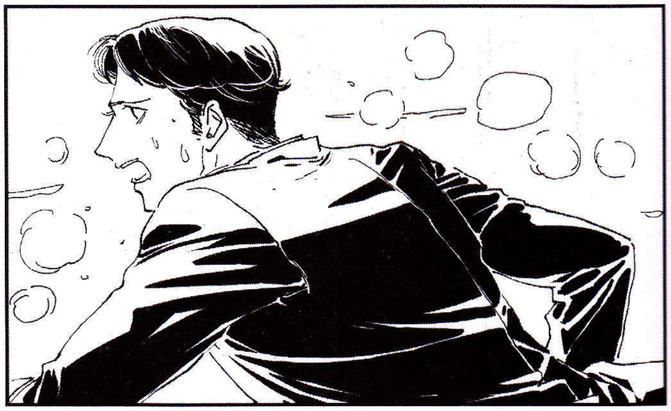
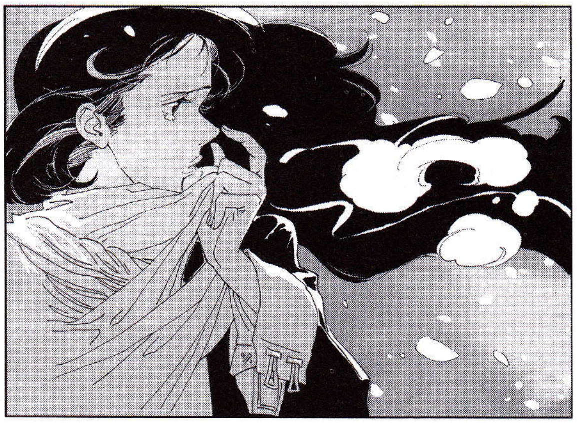


图 8-009

一个正在狂奔的人，剧烈喘息，吐出的气非常多，喘息的程度体现了运动量和人物拼死努力的心情。



或许是因为无奈，画中人在刺骨的寒冷中发出一声叹息。

图 8-010

不服气的时候，从鼻子里哼出的吐息，代表着轻蔑。嘲笑别人的时候也会这样。

图 8-011

● 血管

人物在生气、激动或者发威时，常常会产生血管充血、青筋暴露等现象。

这个女人的表情配上形式化了的青筋符号，说明她现在很是生气。青筋符号的数目不固定，越多就证明怒气越大。

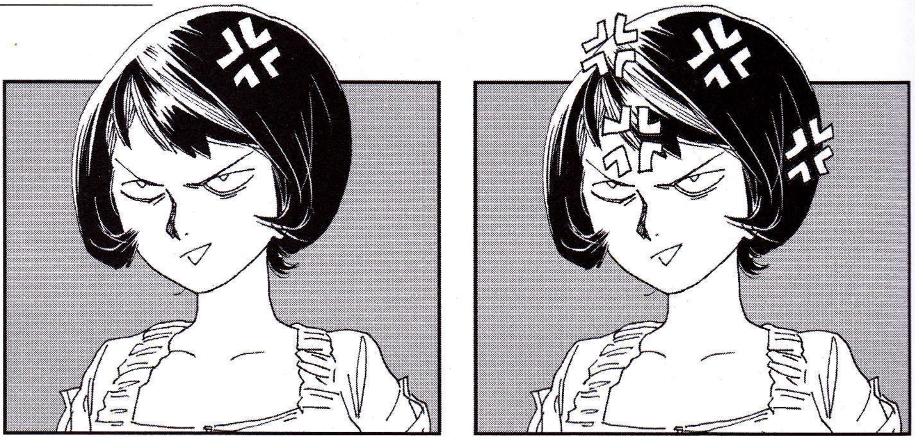


图 8-012

图 8-013

这是一种更贴近现实的青筋表现手法。

当一个猛男热血沸腾时，肌肉上绷起了很多血管，更突出了这个角色在精神和肉体上的劲爆。

图 8-014

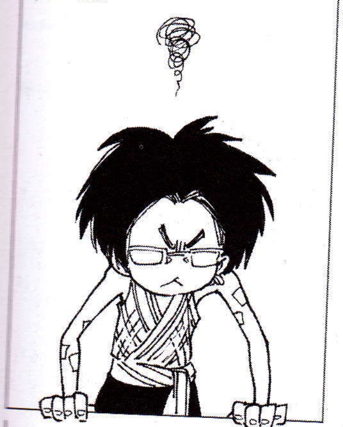
● 焦烟

顾名思义，就是烧焦了产生的烟，有的时候，它更像一条螺旋的线。在漫画中，焦烟符号常常是一种心理暗示，表达不满、沮丧、狼狈、眩晕等状态。焦烟一般都会有个“小尾巴”，“小尾巴”对准谁，就说明焦烟是由谁头上冒出的。

图 8-015

螺旋的形状象征几乎晕过去的状态，如被吓晕、晃晕、累晕、打晕等。

图 8-016



这个人一定是对什么事情不满，不过还没到让他爆发的程度。

图 8-017

画中人跌入谷底了，想必他的心情就如同焦烟符号一样混乱。

● 黑线

大多画在角色脸部，也有画在背景上的时候，一般代表阴险、恐怖、受到惊吓，也有代表沮丧和身体状态不佳的情况。

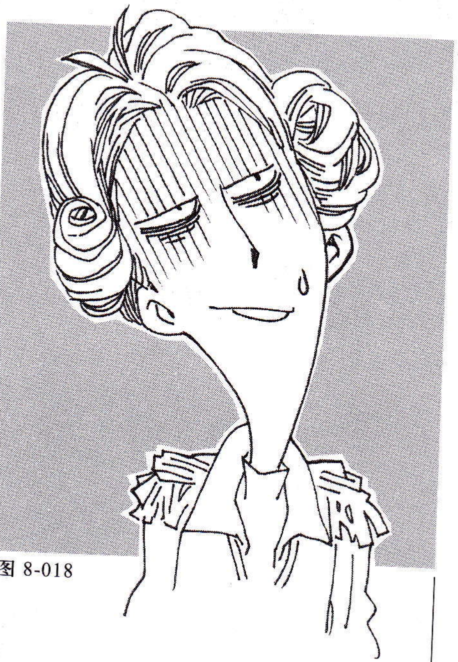
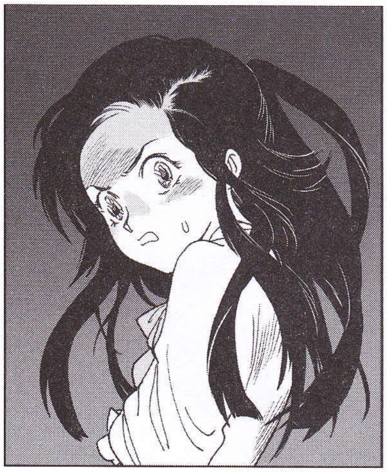


图 8-018

这个人脸色糟透了，大概是熬了夜或者被什么事情累到体力不支了。



脸色大变，不是看到了可怕的事情，就是做了怕被别人知道的亏心事。

图 8-019

画中人物阴着一张脸，心里肯定打着坏主意。

图 8-020

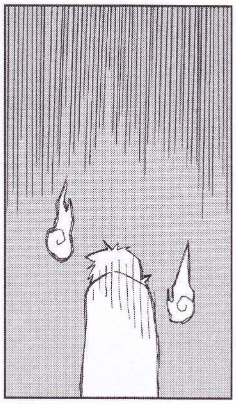


图 8-021

这个人情绪低落，感觉就像一条腿踏进了冥府。

● 其他符号

囧

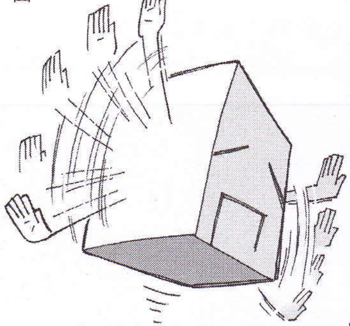


图 8-022

近年来流行在汉字地区的符号，因为字的形状酷似一个哭丧着脸的人，可以恰到好处地代表无语、无奈、惨败等多种倒霉状态。

掉下巴

图 8-023

被惊得说不出话，下巴都掉下来了。

呕吐

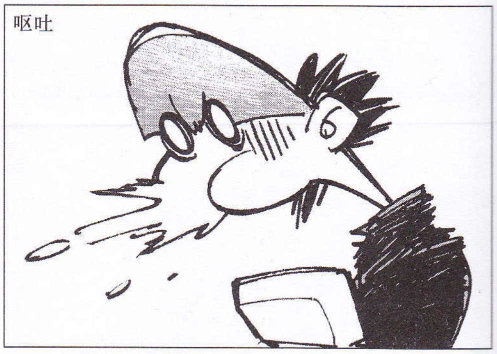


图 8-024

不只是真正呕吐的时候，形容一件事情让人恶心时，也可以用呕吐、喷饭等夸张画法。

眼中的图像

图 8-025

在睁大的眼睛中画出不同符号（比如钱、星星或者心形），就可以代表该角色为某件事而着魔，形象地影射“眼里容不下其他”的含义。

2 状态、动作符号

● 残像

图 8-026

上学要迟到了，腿下一溜烟地跑，速度之快使得读者只能看到一片残像。

动画片虽然是由一帧帧图画组成的，但连续看下去就会有流畅的动感，将这个原理逆向利用，就是残像手法，这种画法不仅仅局限于人的动作，凡是强调动感的情景均可使用。

图 8-027

● 行动轨迹

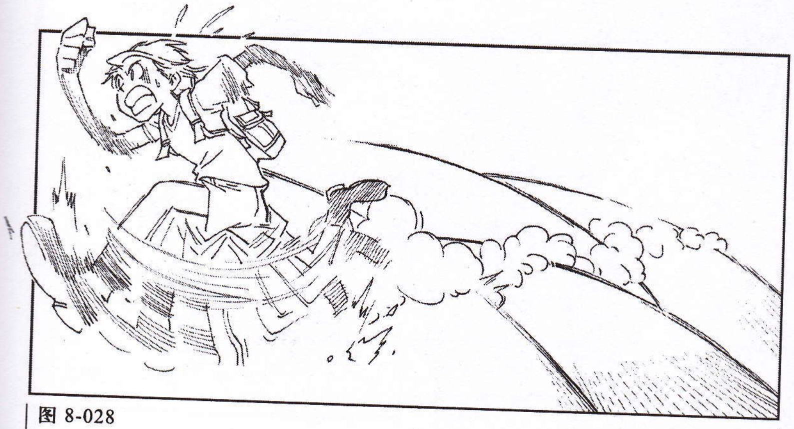
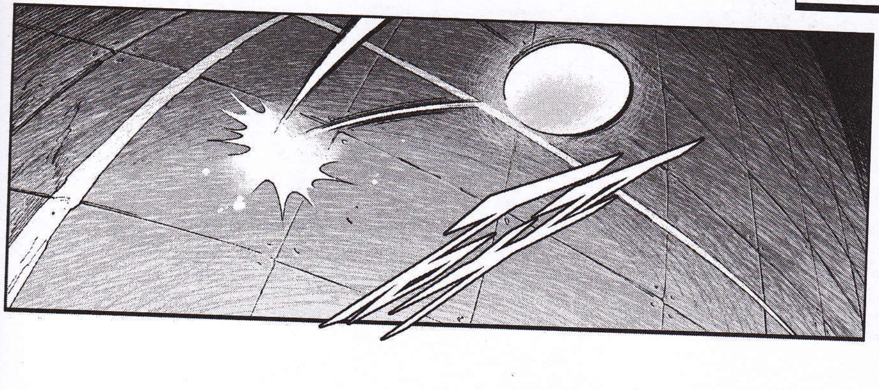


图 8-028

一个人在狂奔，如果我们画上他奔跑的轨迹，就能了解他是从多远的地方跑过来的。

图 8-029

画中人一巴掌将另一个人搧出去老高，手和胳臂都是用线表现的，这些线不仅形象地表示出了胳臂的运行路线，还表现出了运行的速度。除此之外，如飞机飞行、火箭发射、抛出的物体等，均可以用线来体现。



一道弯弯的弧线，形象地标示出足球被踢出的轨迹和速度，使读者能间接体会到时间的流逝。

图 8-030

● 星光火花

图 8-031

一个人的头部周围发出了小小的光，说明她发现了什么，或者被什么情景触动了。

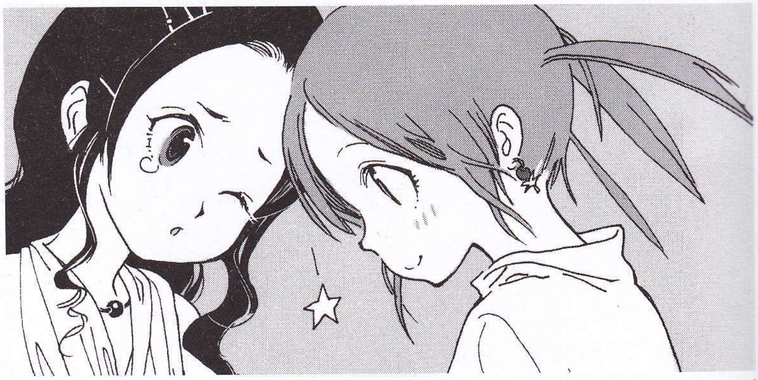


图 8-032

两个人的头碰在一起，迸发出的小星星代表着相碰的感触。

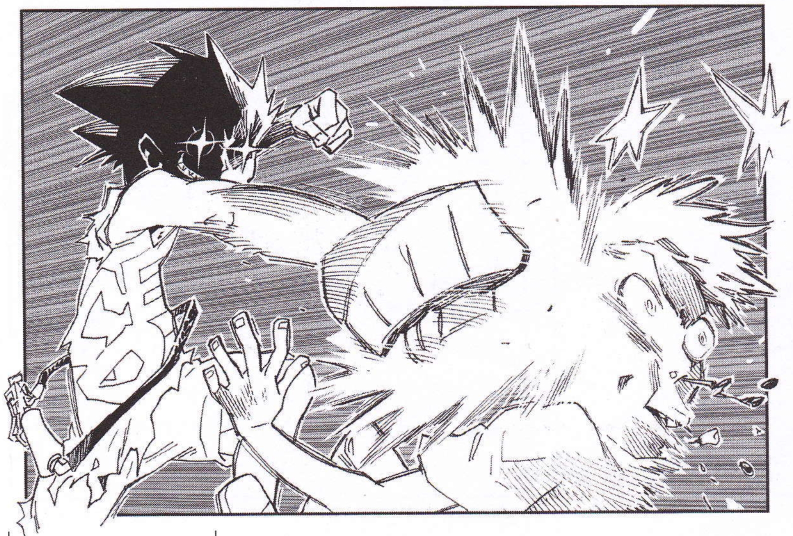


图 8-033

一个人给了另一个人一拳，这拳打得很重，迸发出一大堆尖锐的星星。

这个人洋洋得意，环绕在她周围的星星象征着意气风发的状态。

图 8-034

图 8-035

两个人表面上似乎很平静，其实心里在暗暗地较劲，两个人之间的火花是心灵碰撞的体现。

星光闪耀，就像被镁光灯环绕一般，画中人正在自我陶醉。

图 8-036

● 胶布和脓包

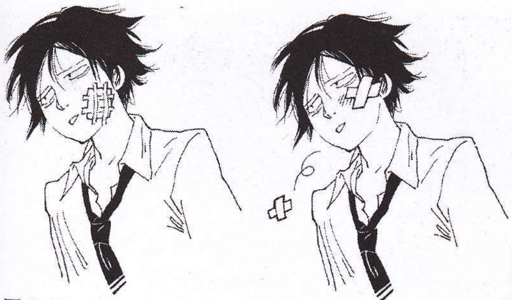


图 8-037

脸上贴了一块胶布，看来是受伤了；但是把胶布的画法变一下，这个场面就显得不那么正经了。

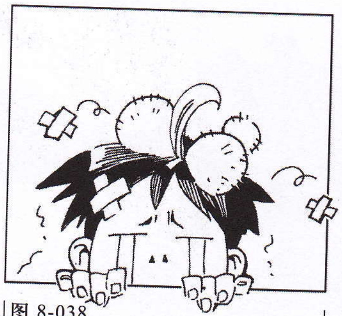


图 8-038

不仅仅是胶布，甚至被揍出了包，伤得可真不轻。

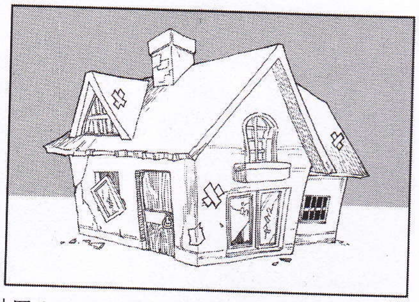


图 8-039

这是一座被砸烂了的房子，房间到处都贴上了胶布，被砸得不堪入目，既形象又很容易理解。

● 其他符号

图 8-040

心形可以代表的内容很多，爱情、友谊、亲情、欲望、愿望、愉快、满足感。

图 8-041

象征着魂飞魄散、灵魂出窍之意，有时也象征角色进入了善心大发或自我陶醉的状态。

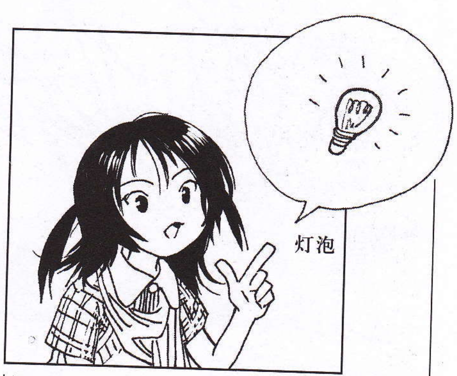


图 8-042

角色心中的智慧之光被点亮，可以理解为灵光乍现。

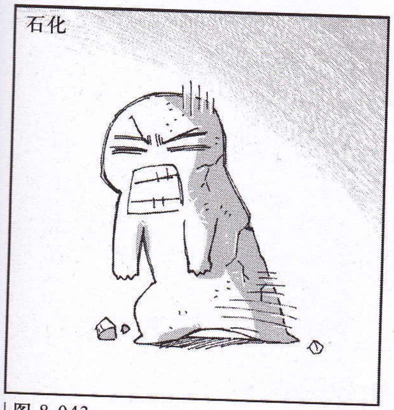


图 8-043

受到严重的打击和冲击，整个人僵住，像RPG游戏中的石化状态一样。

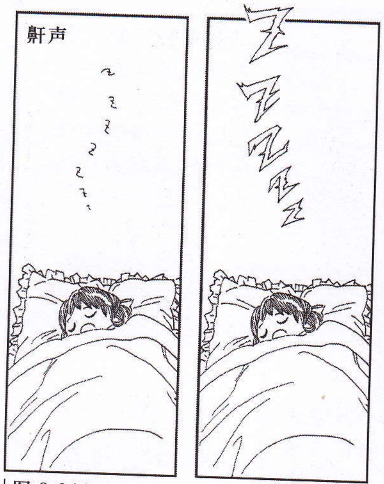


图 8-044

代表睡眠状态，采用不同的手法，也可以表示鼾声。

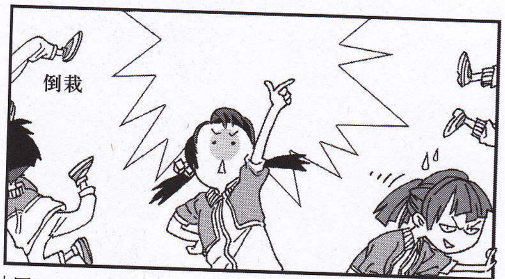


图 8-045

当一个人说了或者做了什么雷人的事情时，周围的人被雷倒，就会形成各种类型的倒栽。

3 环境符号

● 文字和标点符号

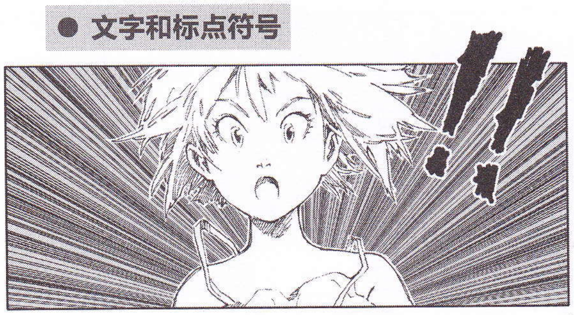


图 8-046

在漫画里，文字、标点不仅限于对白和旁白，同时可以作为图形符号。角色大吃一惊，在画面上加上两个大大的惊叹号，可以衬托情景的紧张。

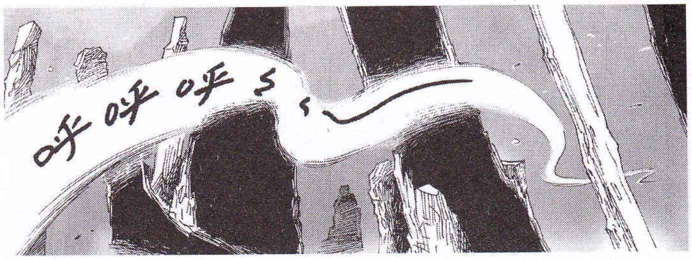


图 8-047

风卷残云，一派萧条景象，拟声字不仅阐明了风的声音，字的走势还对风的流向有了充分的体现，把凄凉感衬托了出来。

为了强调某个部分而专门用箭头符号进行提示，多用于搞笑。

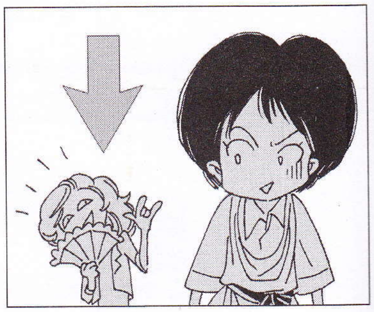


图 8-048

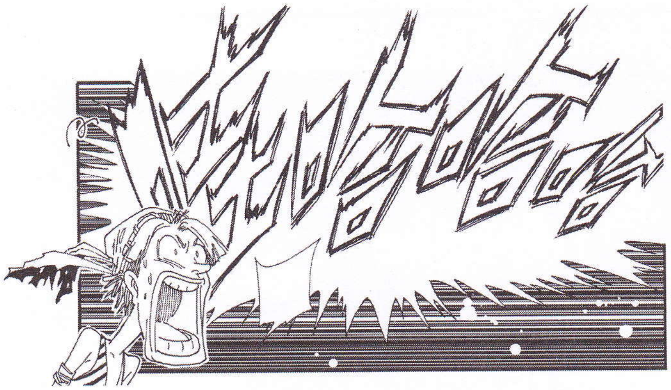


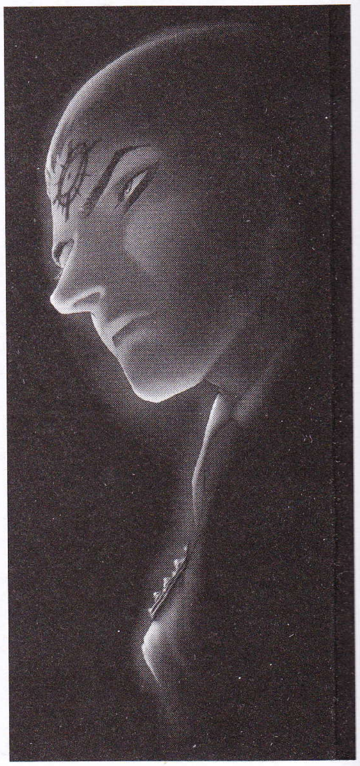
图 8-049

巨大的噪音传来，如果只是平淡地把拟声字写出来，根本体现不出噪音的严重程度，需要对字体进行特殊的加工处理。

● 灯光

角色陷入了潜在的危机，为了衬托不容乐观的状态，对角色进行了逆光处理，实际上角色未必置身于逆光环境中，这是一种利用灯光烘托氛围的手法。

图 8-050



为了衬托角色的用心险恶或者场面的危机，故意将灯光从下往上打。

图 8-051

● 声音

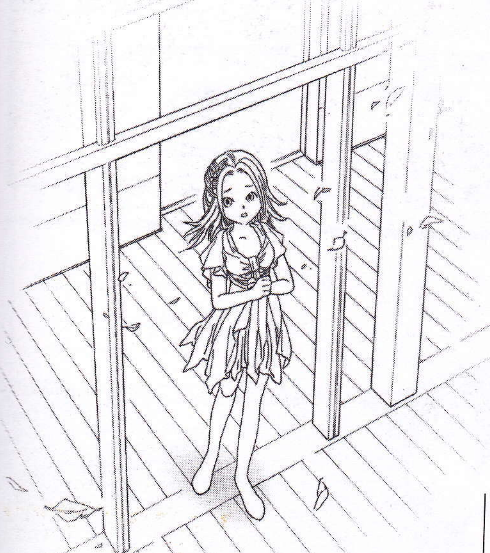


图 8-052

角色明明身处在明媚的自然光中，却使用了强烈的漫反射光影效果，用以说明角色陷入的思想意境。

图 8-054

这个人正在演奏，虽然读者听不到声音，但是流畅的乐谱画面让读者能够对精妙的演奏感同身受。

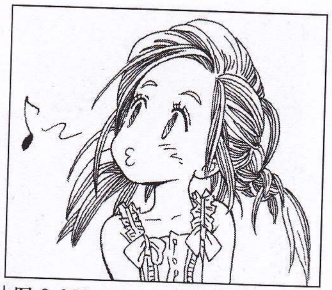


图 8-053

音乐声、歌声等本来在画面上是见不到的，只能听，在漫画里却可以通过符号反映出来。加上几个小音符，就能明白画中人在哼小曲或者吹口哨。

8.3 漫画线的使用

1 速度线

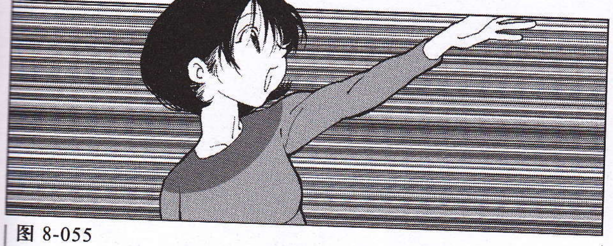


图 8-055

既可以理解为图中人物在横向运动，又可以理解为图中人物遇到了一个必须行动起来才能化解的状况，可见，速度线不仅能表示出图中物体的运动方向和速度，还能体现正在“运动着”的情绪。线条越紧密，给人的速度感和冲击感就越强。

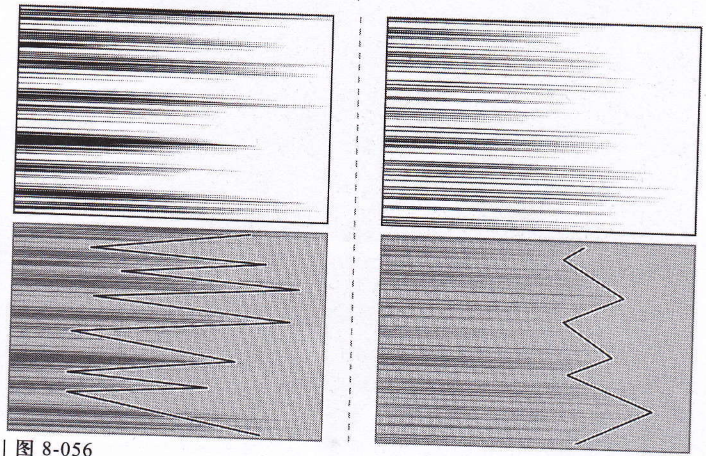


图 8-056

速度线的一端留白，留白的一方就是画面的前进方向。速度线和留白的衔接处呈锯齿状，锯齿越突兀，速度感和冲击力越大。图中为了显示一个人奔跑的神速，加了密密麻麻的速度线，不过并不是任何场面的速度线都越快越好。速度线的表现力和情节相称才最要紧，要有轻重缓急之分，到处都很神速，反而会失去冲击力。

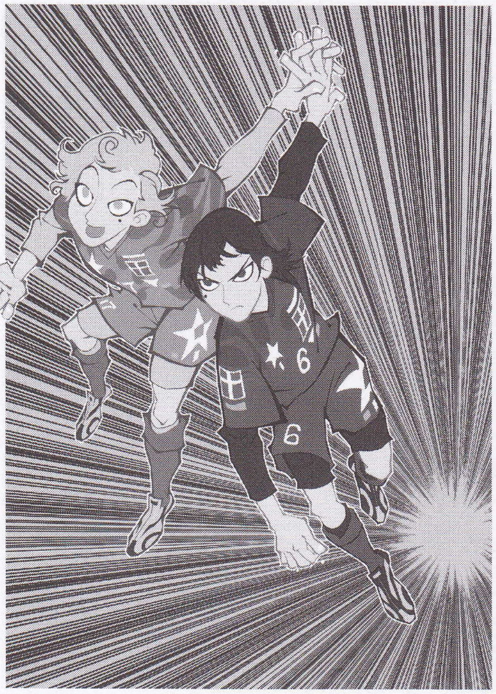


图 8-057

速度线还可以说明运动的距离，一个人向读者所在的方向迎面跑来，留白的范围很小，并被甩在了身后，证明这个人已经跑出一段距离了。

弯弯的速度线，不仅衬托了运动的速度，还把运动的方向和轨迹一并交代了。

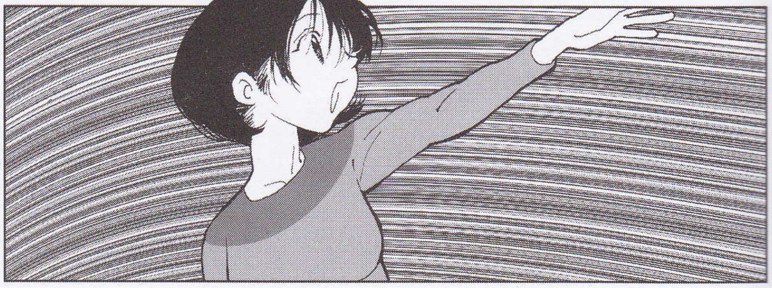
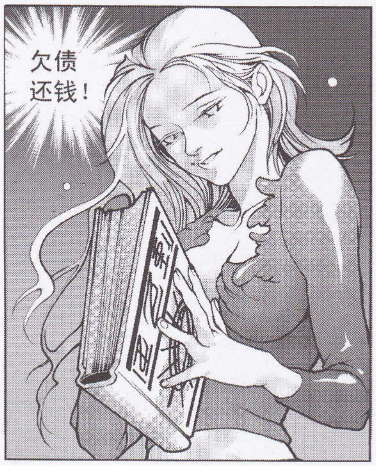


图 8-058

2 集中线

当作者需要将画面上的人物或事情突出交代时，往往要加上集中线，以便引起读者的注意。

图 8-059



还可以将台词放在集中线中，变成画中人强烈的心理独白。

图 8-060

在人物背后运用集中线，就可以体现该人对某个事物有了某种发现或觉悟。

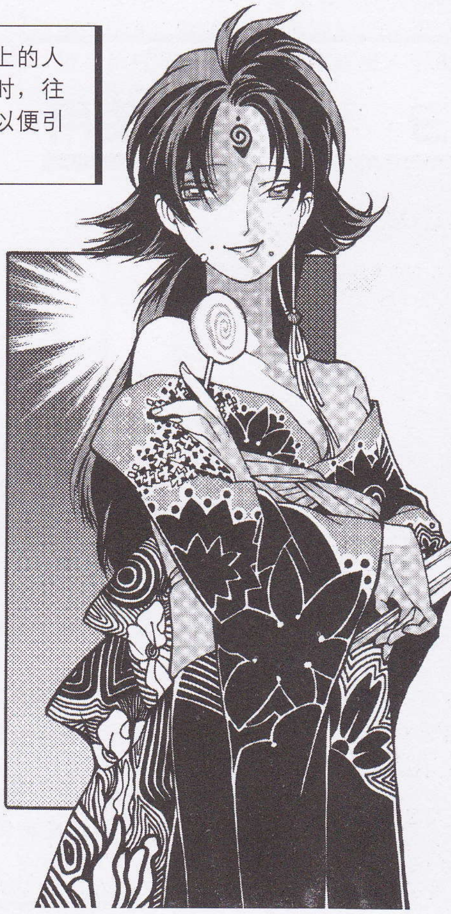
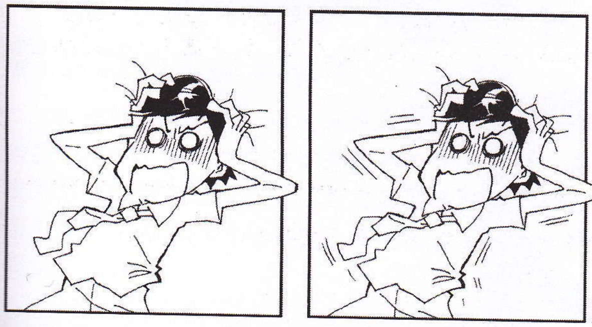


图 8-061

3 震动线



一个静止的人，在他周围画上简单的几条线，会让人觉得他的身体正在微微颤动，可能是地震，也可能是他受到了某种触动而动摇了。

图 8-062

把震动线放在物品周围，就会让物品震动起来。

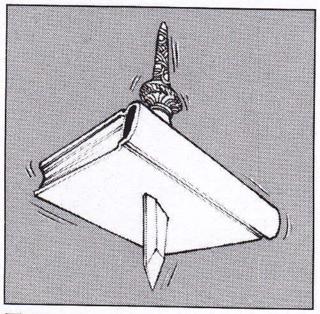


图 8-063

4 能量线

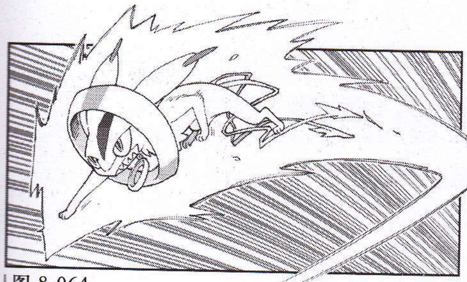


图 8-064

能量线在科幻和奇幻类漫画中用得较多。能量是看不见摸不着的东西，但它却是真实存在的。它可以勾勒巨大的太空场景、宇宙能量，或者神秘的太空武器、飞船发射。

图 8-065

能量线可以象征人物身心中酝酿的巨大潜能。这个人身后有着扭曲的能量线，显示了他下一个动作的巨大能量，会让读者好奇后面是什么样的可怕后果。

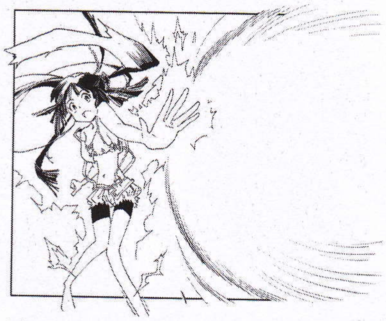


图 8-066

在角色战斗的时候，常常能看到能量波。

5 其他效果线

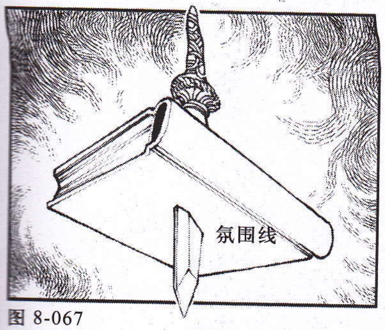


图 8-067

短短的、密密麻麻的线条有别于速度线，它没有速度感，却有更强的压迫感，让读者明白被此线环绕的事物绝不简单。

舍弃了普通对白框的方式，用几条简单的线条映衬台词，可以表现出台词传出的方向和音量。

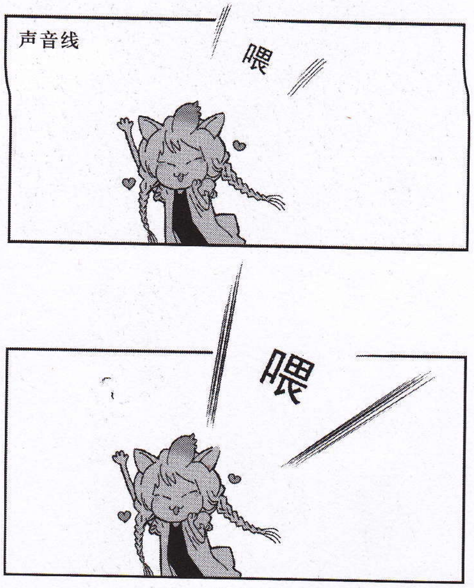


图 8-068

本章小结

漫画的语言符号运用很灵活，除了以上介绍过的类型外，还有各种各样不断涌现的新类型，它随着漫画的演化而不断推陈出新，是漫画绘制者不断革新的文化财产。漫画是一个可以尽情发挥创造力的领域，绘画者可以创造前所未有的漫画语言符号。只要是具备智慧和感染力的符号语言，一定可以深入人心，渐渐地流传开来。

Chapter 09

单幅漫画的创作

The Creation of Single-frame Comics

分析了绘画的基础，是时候尝试创作一张属于自己的作品了，让一张白纸变成美丽画卷！

9.1 单幅构图

1 主题的选择与思考

创作一张画的第一步就是思考自己想画什么，可以一边信笔涂鸦一边找感觉，也可以在其他任何情况下思索自己要画的主题。思考这幅画要画给什么人看，观看者的年龄、喜好，受众群体是否能懂得欣赏画中的感情，看懂之后又会留下什么感受；最重要的是要用心感受，画的时候是否能被自己的创作感动，是否在创作过程中得到了享受。不管画得开心与否，画的时候抱有情感是最关键的，一张让作者画得麻木不仁的画，对于受众而言也只能是鸡肋。

例1

主题是人的脆弱以及天性中的无知带来的恐惧，引用象征意义。主体人物用神经质的惊恐姿态体现复杂心情，结合带有宗教神秘色彩的背景，引导观者向哲学领域联想（图9-001）。

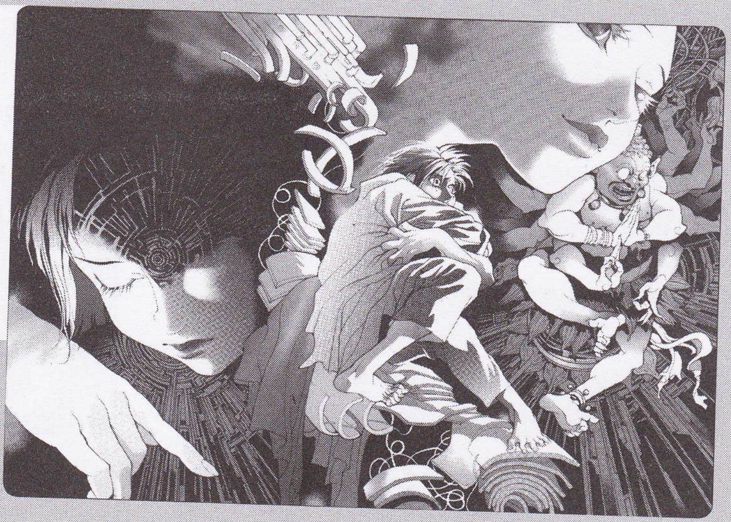


图 9-001

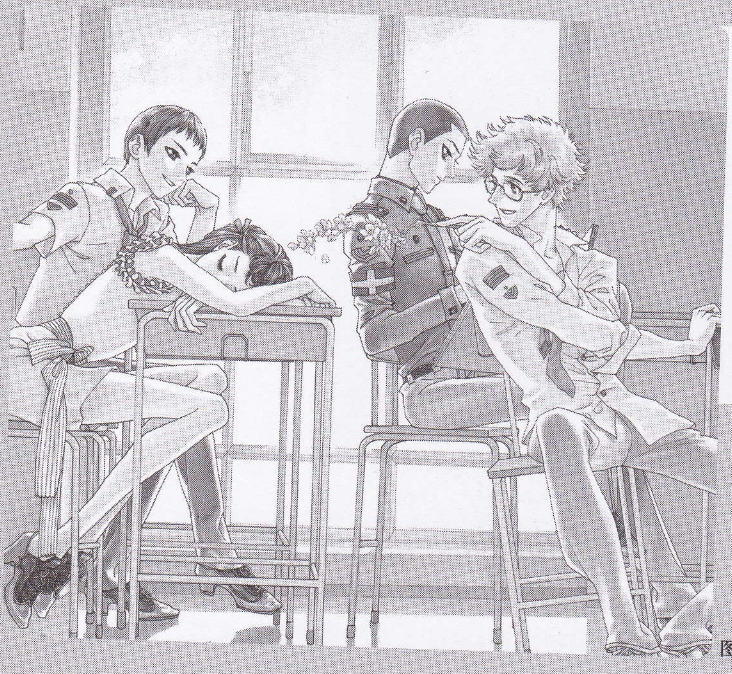


图 9-002

例2

主题是慵懒而舒展的心情。视角很平实，构图很平均，有安定感。以类似于教室的背景，拉近图画与学生读者的心理距离，产生亲切感。光线柔和，就像下午3点后，制造温暖的氛围（图9-002）。

2 构图的学问

构图有立体和平面之分，我们要用到的是平面构图。构图的目的就是通过画面布局以及各种元素的位置关系，抒发相应的情感。构图是一种美学，最大的魅力就在于变化多端的丰富性，很难理论化，全盘都能理论化就不是美学了。但是构图有几个很明确的要素，初学者要有意识地加以注意。

● 体现主题

如果说画画的第一步是思考主题，思考完毕后，怎样在有限的纸张面积上体现主题就是第二个步骤。

体现主题需要一个画面上的主体，为了衬托主体，还可以有若干个陪体。以图9-003为例，主体是人物，月亮和飞舞的衣襟、头发等是陪体；以图9-004为例，主体是变形了的鸱吻，周围的软装饰和建筑结构是陪体。再看图9-005，这是个主体不太明确的例子，利用整个图画的所有细节，不分主次地表现同一主题，一般这时候会将面积最大或者最显眼的物体当做主体。

图 9-003

图 9-004

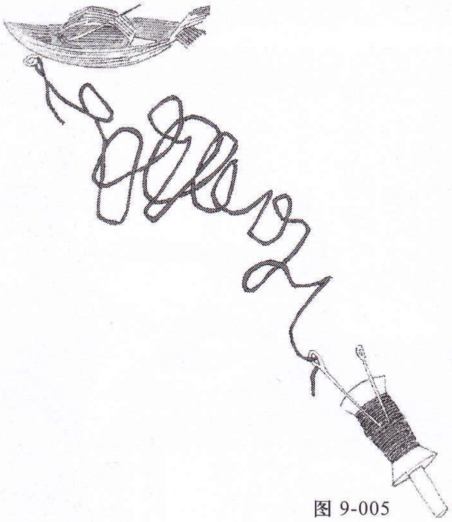


图 9-005

毋庸置疑，主体在画面上所占的面积越大就越容易引起观者瞩目，但并不是每张画都是主体越大越好，否则会显得整张画很拥挤，没有空间感，这种画看多了容易引起视觉疲倦（图 9-006）；主体也不能太小，如果很小，就要从色调、形状等方面动脑筋，使主体凸显出来，否则就无法称之为主体（图 9-007）。漫画和一般的艺术画不太一样，由于漫画趋向于故事性叙述，一旦画面中有人物出现，就会更多地牵扯观者的注意力。除某些极端例子外，但凡漫画画面中出现人物，不论其面积大小，十有八九会变成此画的主体（图 9-008）。

图 9-006

背景是一片混乱的黑色，用白线画出若干景物，其间，一袭黑衣的角色看起来很不起眼，需要用更粗的白线勾勒轮廓才能引起观者的注意。

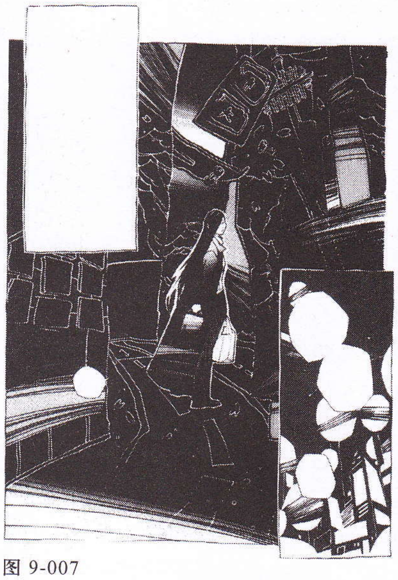


图 9-007

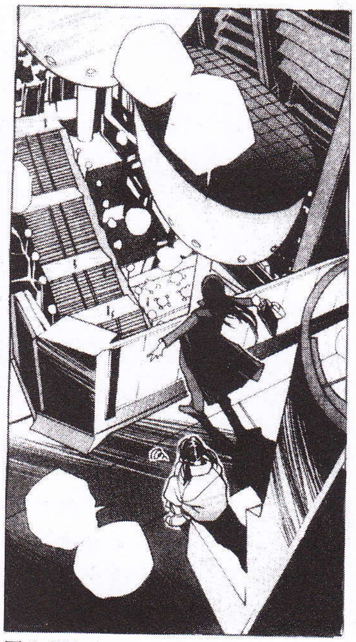


图 9-008

创作可不是把主体随便往纸上一丢就完事了，主体的位置影响到观看者的感受，那么放在画面的什么位置上比较好呢？

人的视野虽然广阔，但真正能聚焦的只有视野中心很小的范围，所以一般人画画时都会把主体放在画纸比较居中的位置上。只摆在正中间，未免又显得傻气，多少要向上下左右偏移一些才会有美感，这就必须提到黄金分割原理。用0.618这个黄金比例乘以画纸的四条边长，用每条边得出的数字为距离，将该边线往画布中心推进，最终会得到一个被井字线分割的画面（图 9-009）。其中有四个交叉点，主体放在这四个点的某一处附近就必定会不失美感（图 9-010）。

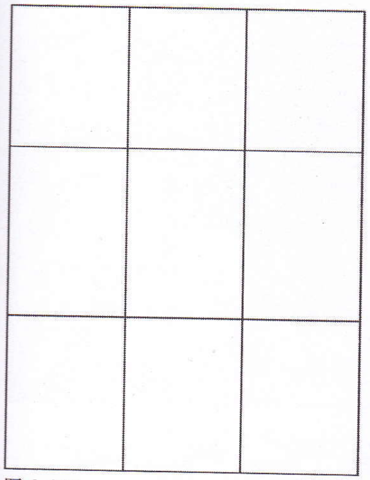


图 9-009

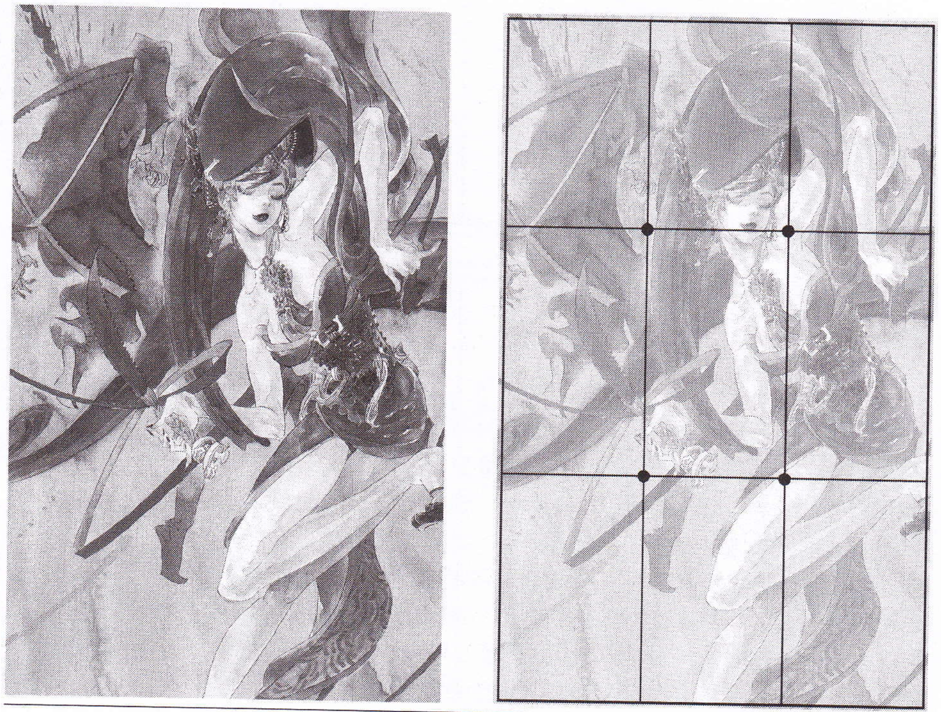


图 9-010

漫画的构图是灵活多变的，我们可以找到一种更宽松的构图规律：用目测，在一张纸的中心圈下一个范围，此范围的面积大致等于画纸面积的70%（图 9-011），主体的大部分都位于这个范围内即可（图 9-012）。

简而言之，单幅漫画构图不推荐把主体堆砌在画面边缘，否则会让观者落在画面上的目光涣散，无法准确地把注意力集中到作者想要凸显的主体上（图 9-013）。不过也有例外的时候，要懂得适时变通，比如图9-014，人物环绕在中心地带的70%之外，制造了特殊的视觉冲击，可以说，中心一团黑暗的神秘感反而是这张画突出了要表现的部分。

确定了主体和陪体是什么、分别打算占有多大面积之后，下一步就要开始对画面进行空间分割。一张画被东西填得满满得未必好，满则容易乱，容易让人分不清主次。就像一首歌曲，需要有韵律变化才能吸引人一直听下去，从始至终节奏激烈的话，反而感觉不到激烈了。懂得如何留白，可以为画带来更丰富的节奏变化。

图 9-011

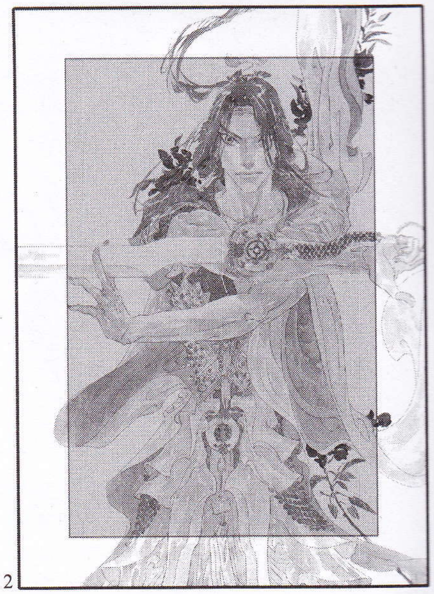


图 9-012

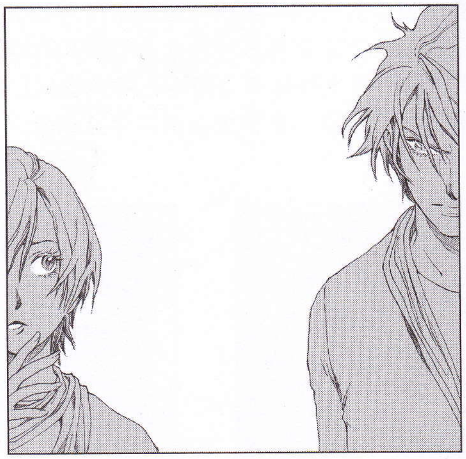


图 9-013

图 9-014

● 对比

没有对比，画面就会很规律，好像象棋棋盘一样均匀分布，虽然不能说它不美，但是那种美显然不够丰富，看久了容易厌倦，甚至滋生出负面情绪（图 9-015）。绘制对象在形状上的异同以及大小、长短，布局的疏密、远近、虚实、对称与否，色彩的色相、明暗、饱和度，这些都可以创造出对比效果，并且会互相牵制。

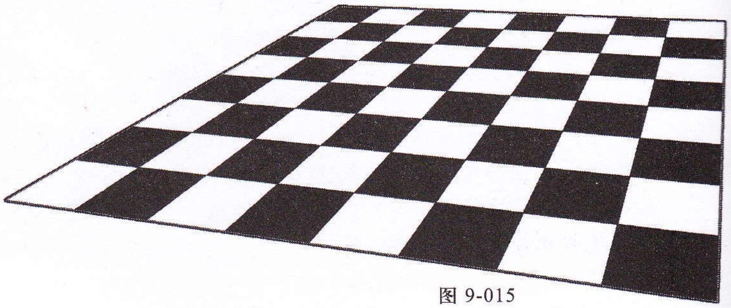


图 9-015

我们来用图9-016这两个十分中庸的主体和陪体做一下效果对比。

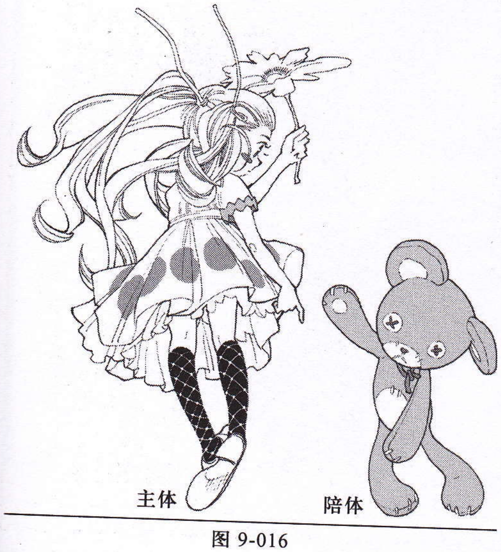


图 9-016

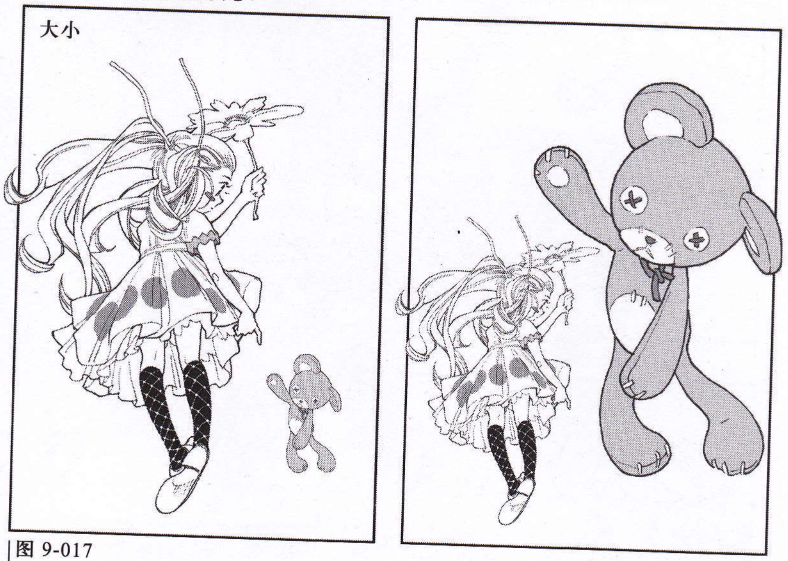


图 9-017

主体与陪体中的一方变大或者变小，就会让主体更突出，或者使陪体换位为主体，一大一小的对比也更有韵律感。

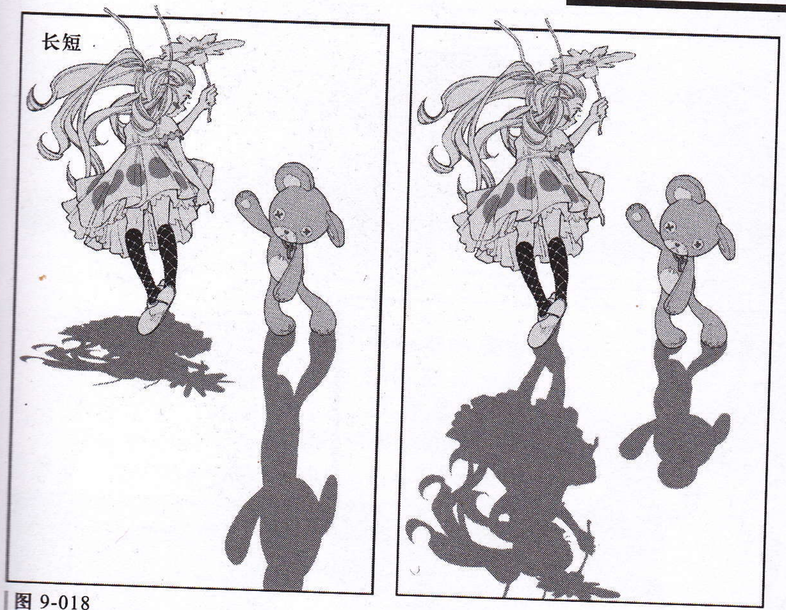


图 9-018

将主体与陪体中的一方进行长度伸缩，就造成了一种不协调的对比，引发观者的猜测。双方同时伸缩，虽然对比不强，但画面给人的感觉是更狭长了，并且引导观者视线做纵向运动，比原本的目光逗留时间长。

对主体和陪体做一下材质加工，使其产生更密集的视觉感受，对双方同时加工后，观感很普通，但如果只有一方有材质，主体与陪体的疏密差异就会引起观者的注意。

图 9-019

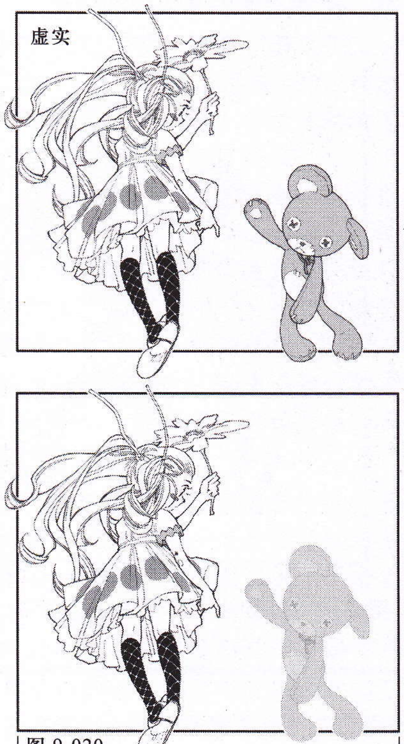


图 9-020

主体和陪体都很清晰，画面十分普通，如果主体是清晰、实在的影像，陪体是一团模糊不清的东西，两者间就能形成对比。

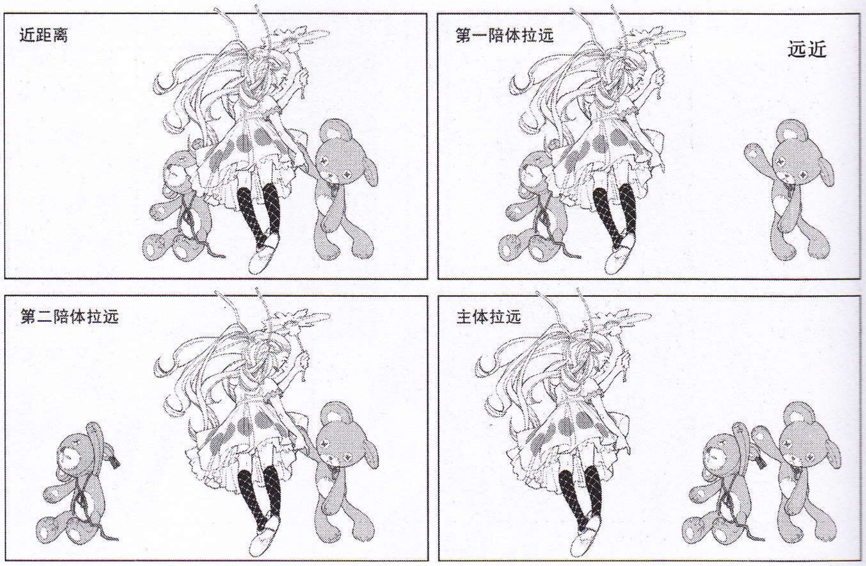


图 9-021 这张画中的主体和两个陪体距离很近，如果将其中某个拉远，就能制造距离上的对比。

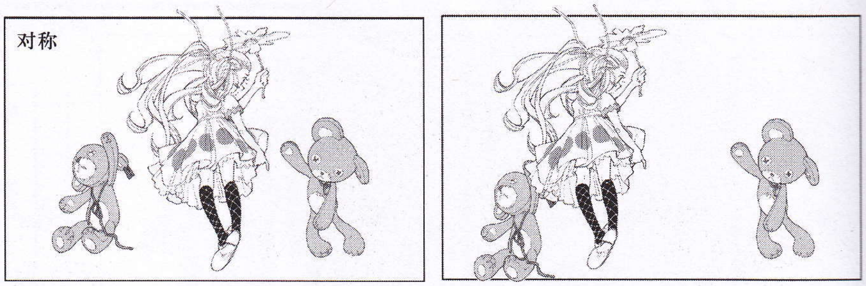
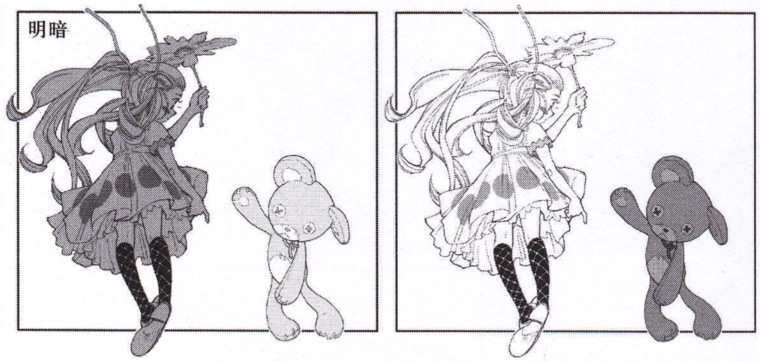


图 9-023

主体与两个陪体的位置趋向于对称，构图显得很安静，而不对称的时候会有另一番感受。



主体和陪体中的一方在明暗色调上有区别，就可以制造视觉对比。

图 9-022

● 均衡

这一条与上一条的对比有着千丝万缕的联系和矛盾，需要谨慎审视。

看图9-024，画面左侧的造型繁杂，与白色背景对比巨大，位置较偏。这张画给人倾斜、不安定的感觉，倘若这种感觉不是作者要传达的，那么就要在适当的地方另画一些用来找平衡的陪体，以便与主体呼应（图9-025）。如果画得太近，只能加重主体的孤立感，画得太远了，这张画又会显得很空虚（图9-026）。这种微妙之处正是保持画面均衡的难点。

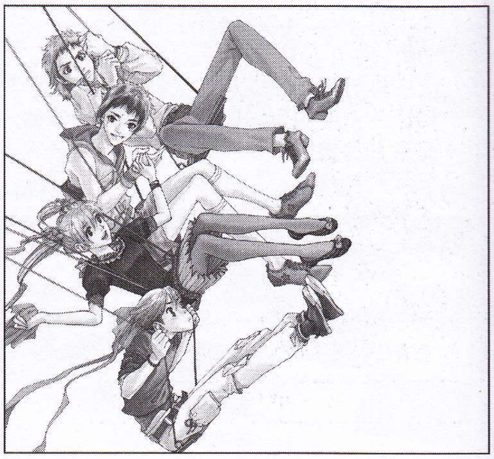


图 9-024

画上了浅色的背景色，并在右方加上了一只小鸟，虽然“重量”还远不及画面左侧，但是已经没有失衡的感觉了。

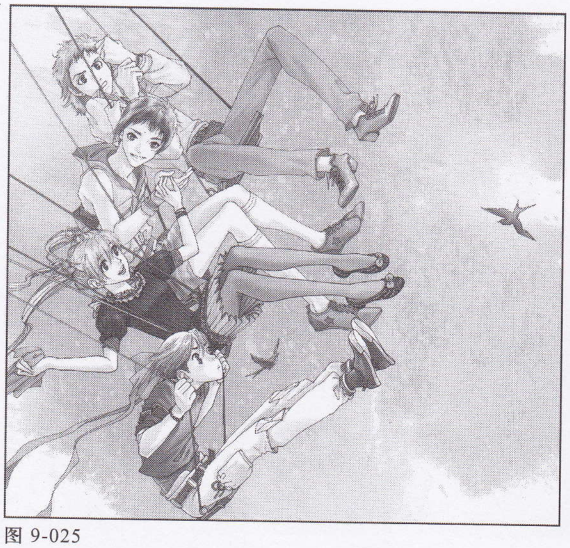


图 9-025

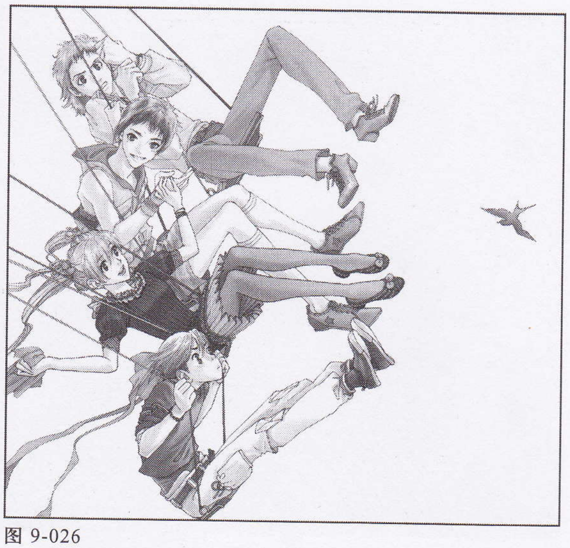


图 9-026

不仅深浅会造成不平衡，疏密、虚实、用色等都会改变画面的“重量”，疏密中的密实，虚实中的实在，用色中的深色，都是偏向于“重”的要素，反之则是“轻”要素。“均衡”不等于画面左边有分量，右边也得有相同的分量，轻与重也需要互相制造对比，适当留白或者一定面积的实黑都是用来控制平衡的简单手法（图9-027）。

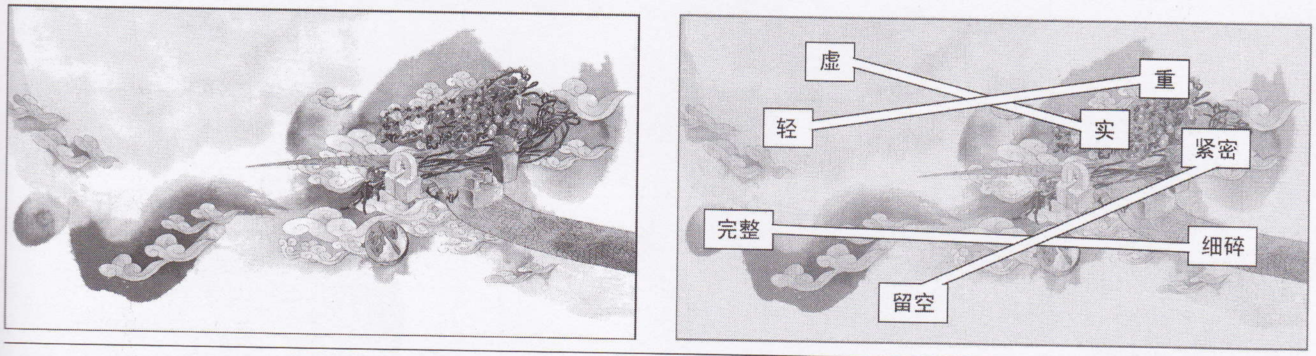


图 9-027

● 构图的形状

一张画上的主体、陪体和背景叠加在一起的形状、位置决定了画面构图的主要走势，这个走势会带给人不一样的感受（图9-028～图9-032）。

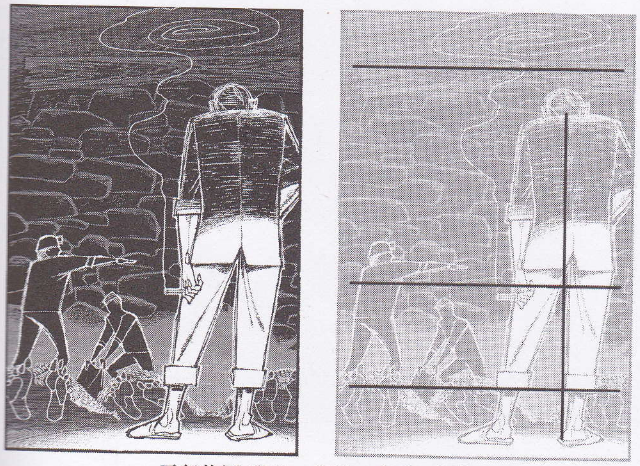

平行构图 稳定、安静、庄重、刻板

图 9-028

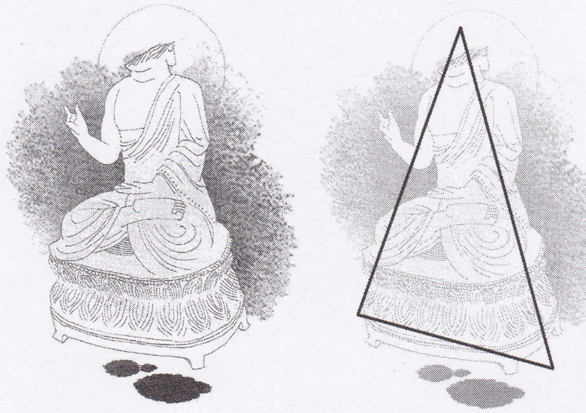
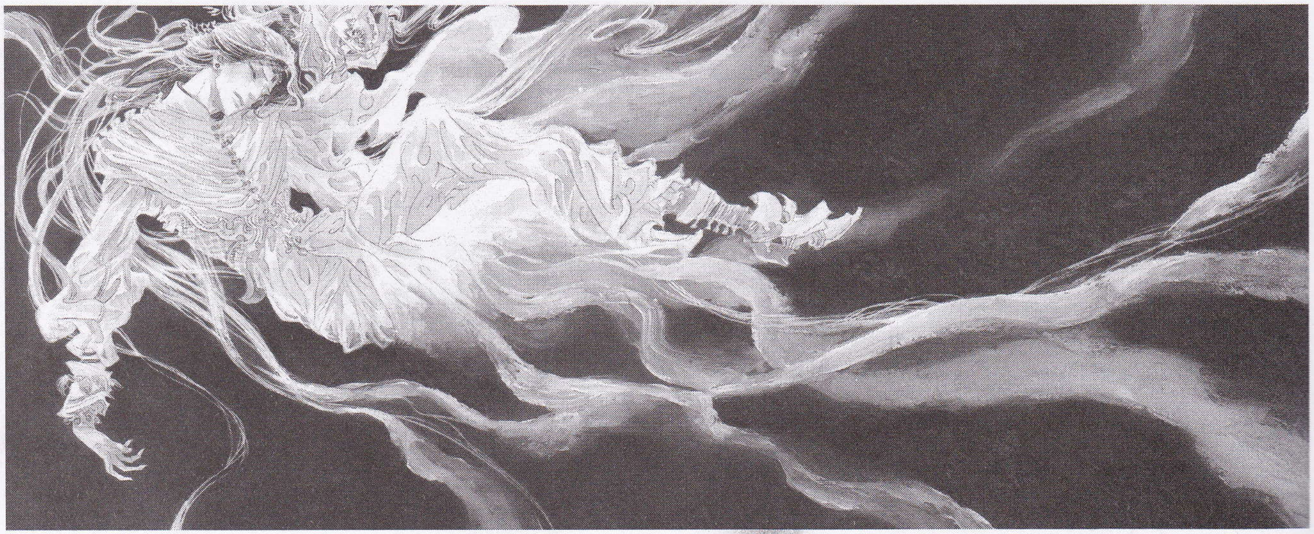
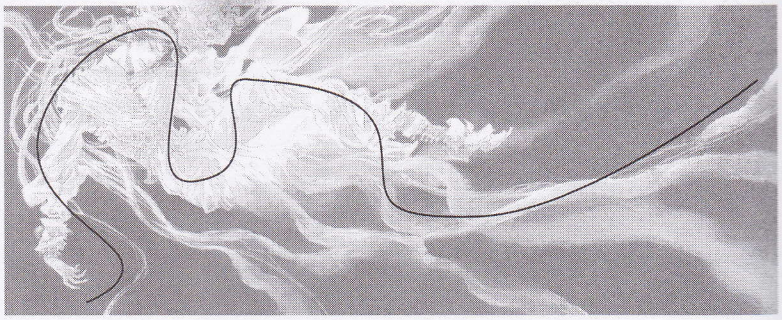

三角形构图 突出、高耸、前进、多变

图 9-029





流线形构图
阴柔、运动、
流淌、有生机

图 9-030

倒三角形构图
展开、挑战、
迸发、冲击

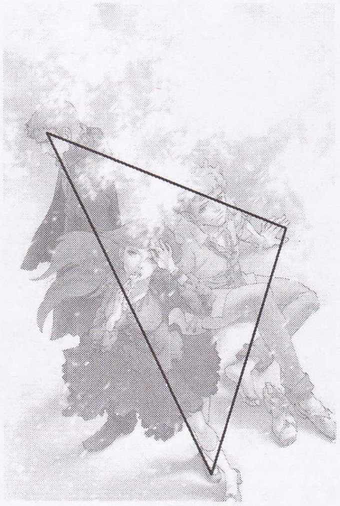
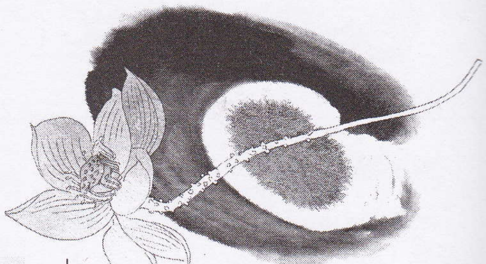
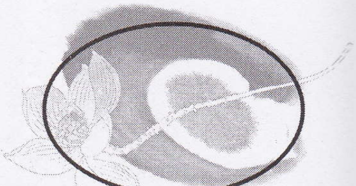


图 9-031

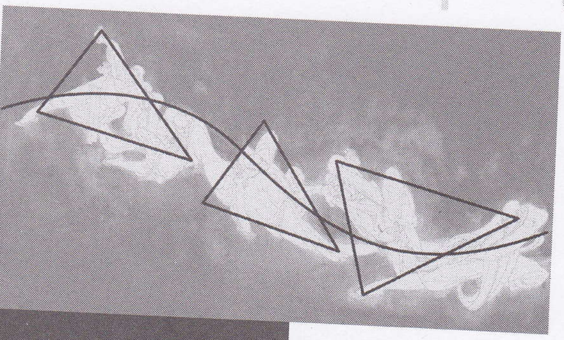




圆形构图
循环、谐调、
柔和、轮回、滚动

图 9-032

更多的时候，构图走势不那么明显，是暗藏着的，一张画上甚至会出现所有的构图形状，但是万变不离其宗，再怎么复杂的构图，也是由上述简单模式组合而成的（图9-033～图9-035）。



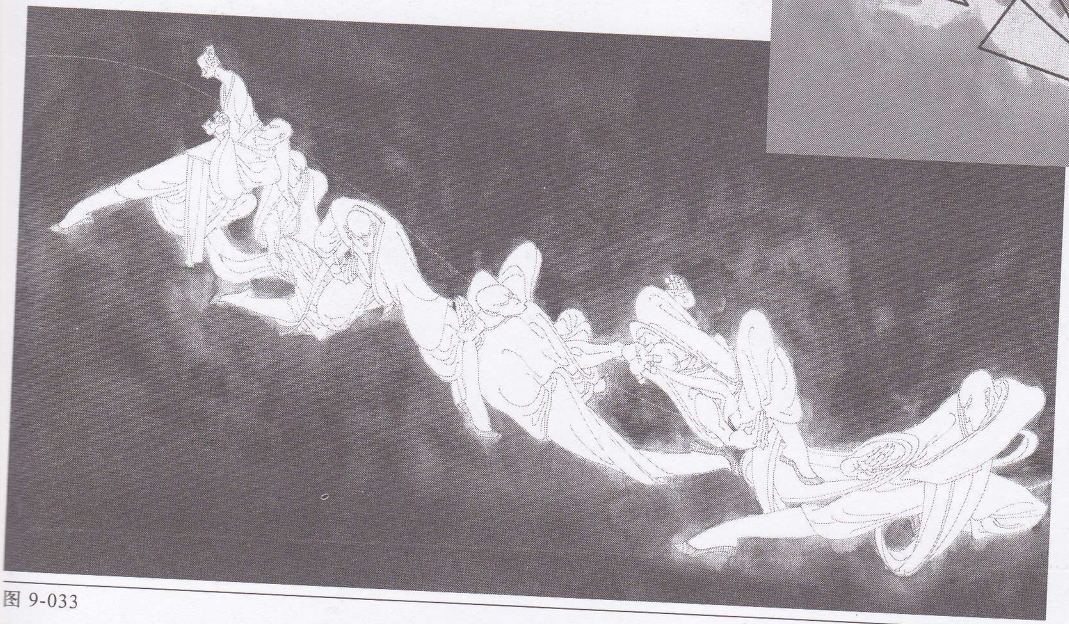


图 9-033

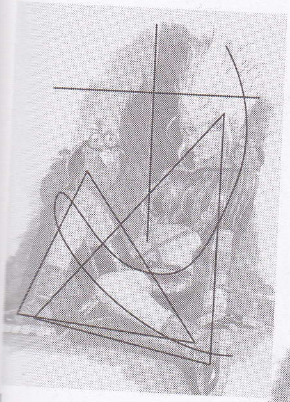


图 9-034

图 9-035

● 诱导视线

黄金分割的四个交点是人们看画时最容易先着眼的部分，先看清这几点，再从这个范围向其他方向移动。

假如背景大面积都是浅色，人的眼睛就比较容易追逐深色的形体部分观看；相反，背景都是暗色时，较容易追随浅色形体观看。像图9-036这样的螺旋式构图，就会花费观者的更多时间。

除了深浅色外，画中物体的数量、清晰程度和复杂程度也会引起人们的目光逗留（图9-037）。

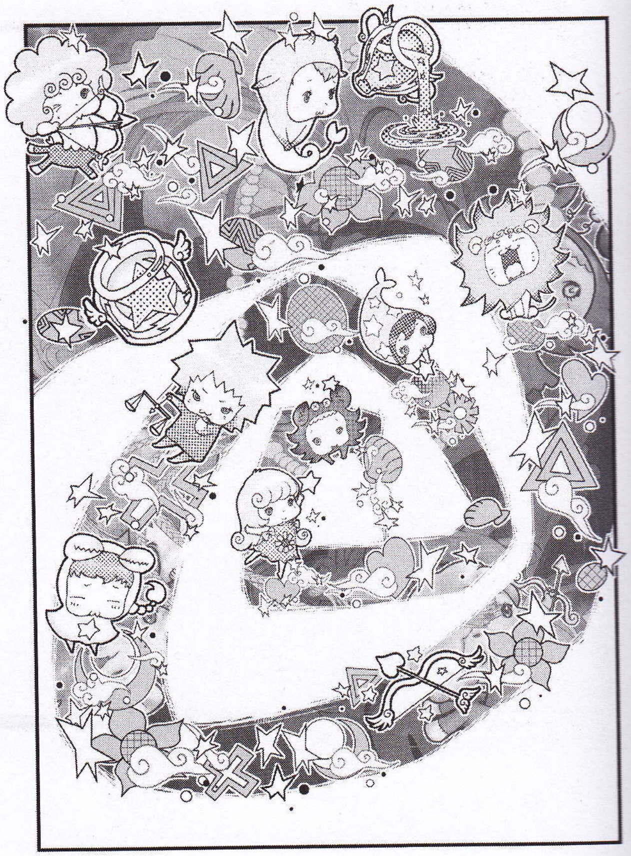


图 9-036

图 9-037

● 色彩构图

说到色彩学，最先想到的可能就是三原色。颜料的三原色是红、黄、蓝这三种颜色，它们之间相互调合就能得到更多、更丰富的色彩，所有其他颜色都是由这三种颜色调合而成的，但是这三色本身却不能被其他颜色调合出来，所以才有“三原色”之称。

把红、黄、蓝三原色混在一起就可以得到黑色，这并不是巧合，因为颜色会吸收光线中的一部分颜色，反射出的其他光线混合在一起映射在眼中就是颜料自身的可见色彩。组成光谱可见光部分的所有颜色混在一起，也就相当于互相排斥、吸收了所有的颜色，呈现出来的自然只有黑色。

三原色互相调合后，可以得到新的三种颜色——橙、绿、紫，这三色被称为二次色，也叫间色（图 9-038）。用二次色和其他二次色、原色调合，就能再次衍生出新的色彩，最终形成一个颜色渐渐过渡的色环。人的肉眼可以辨别的颜色成千上万，色彩间的差别只在于三原色的用量不同，大多时候，调合一种复杂颜色会将三原色全部牵扯进来，这就是复合色（图 9-039）。

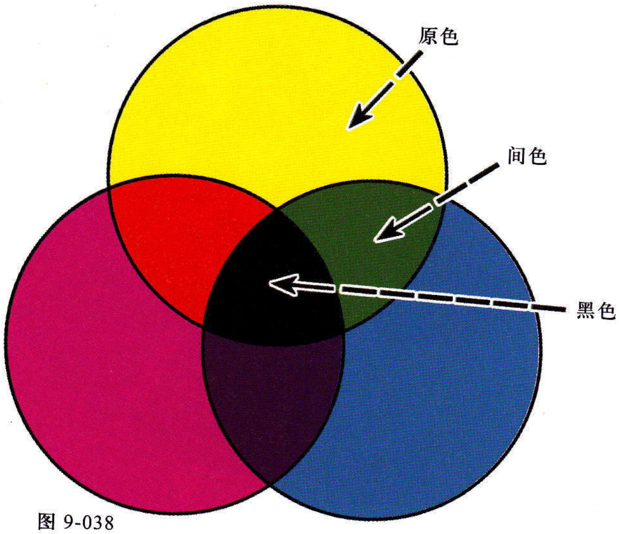


图 9-038

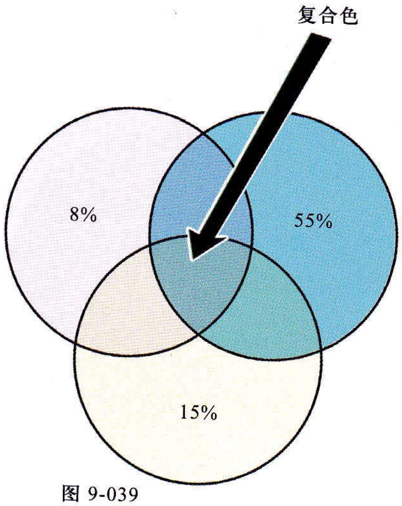


图 9-039

除了颜料的三原色外，还有光的三原色，也就是RGB色。光的三原色不是红黄蓝，而是红绿蓝。调合光学色彩时的逻辑是排除式的，不像颜料那样叠加而成。RGB色彩的调合原理正应了上一段所讲到的光反射原理，在电脑绘画的调色模式中，CMYK模式的调试与现实中的颜料调合原理相同，颜色越深，数字越大；RGB则相反，光线越强越明亮，三原色数字越大，颜色就越接近白色。

色彩分成暖色、冷色和无彩色。暖色是在光谱上偏红的一方，紫红、粉红、红色、橙色、黄色都是暖色，给人温暖积极的感觉；冷色偏蓝，绿色、碧蓝、蓝色、深蓝都是冷色系颜色，给人冰冷安静的感觉；无彩色则是指诸如白色、灰色、黑色这样的颜色，也可称为中性色（图 9-040）。

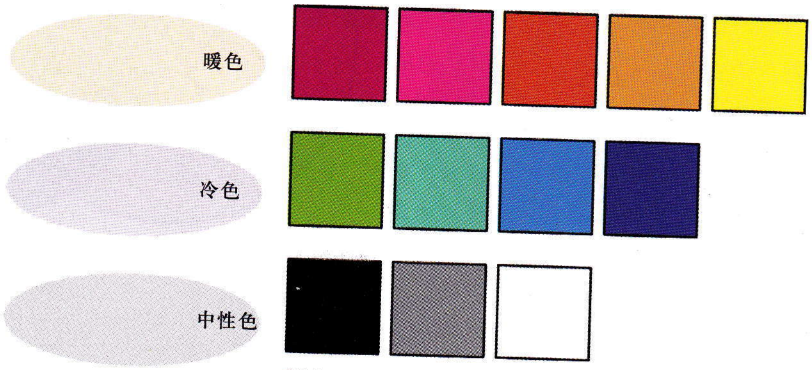


图 9-040

在这么多种颜色中，每种颜色都有着自己的互补色，比如湖蓝与橘红、明黄与暗紫（图 9-041）。互补色相互搭配会有极致的冲击力。这么多颜色，怎么知道谁是谁的互补色呢？其实道理很简单，互补色就是在色相环上角度正相对的两个颜色（图 9-042），它们混合在一起，效果等同于三原色相加，一定会变成黑色或者无限接近黑色的灰色。一般的色环只有10～12色，但是只要将相邻的近似色彼此调合，就能得出新的色彩，从12色变成24色，再从24色变为48色，以此类推。另外，还可以用百分比将所有复合色分解为三原色，就如同电脑软件的调色盘，互为互补色的两个颜色相加，三原色正好分别是100%，不多也不少。

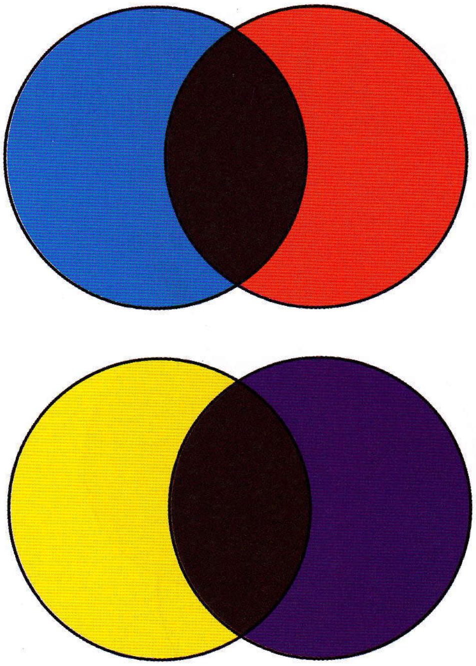


图 9-041

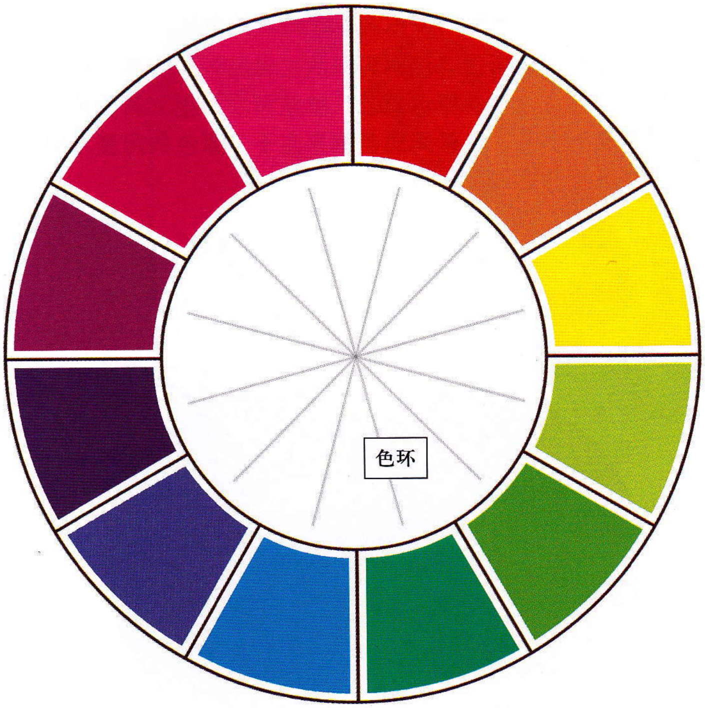


图 9-042

我们都知道颜色可以互相调合，用一种颜色掺上另一种颜色，得到第三种截然不同的颜色，比如蓝色加上黄色就是绿色（图 9-043）。手绘上色的时候，就要用鲜艳的颜料相互调合，得到复杂的颜色。无彩色是个例外，即便把无彩色和其他原色混合，也只会使原色加深或变淡，而不会得出第三种颜色。虽然与无彩色调合不能有质的变化，但颜色的深浅也会给人不同的感受，浅色代表着清新、单纯、放松、开敞、明快，深色代表安稳、深沉、厚重、死板、阴霾（图 9-044）。不论深浅，鲜艳的颜色被无彩色稀释得越多，色彩就会越发失去本身的“锐利”。在色彩学上，这被称为饱和度，稀释过的颜色不像原本那样有视觉冲击力，浅色变得清淡，深色变得压抑（图 9-045）。

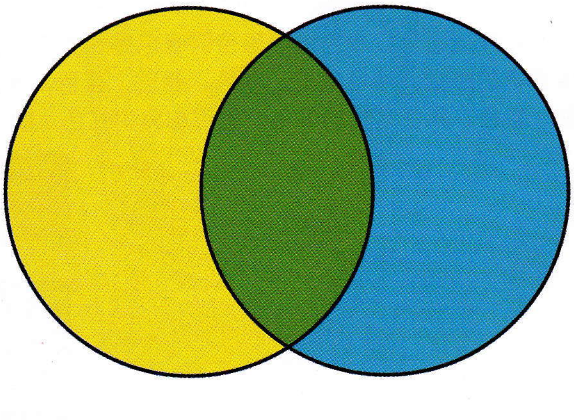


图 9-043

图 9-044

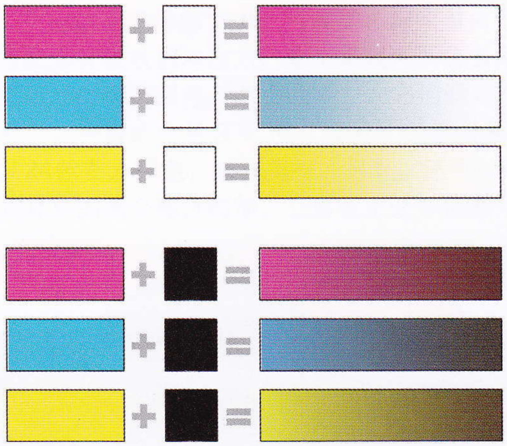


图 9-045

综上所述，调合颜色是从以下三个方面入手的：深浅——色彩学上称之为色阶和明度，向一个颜色中加入黑、白、灰或者同色系的深、浅色，就能改变深浅；色相——也就是改变颜色的色系，手绘调色的时候色系是不容易改变的，可以添加色环上相近的颜色逐渐改变，但是调合的次数太多很可能让颜料变得一团黑，所以最好在调色之初就选对基础色；明艳度——色彩学上叫做饱和度，是指颜色的鲜艳度，在色彩中加入黑、白、灰就可以降低饱和度，加入纯色即可提高饱和度。只要熟练掌握这些手法，所有颜色都可以轻松调合出来。

前面提到过色彩对比的学问，下面就来看一个例子，详见图 9-046。左边的图画满是鲜艳夺目的颜色，只让人觉得刺眼，却找不到画面的色彩重点，看得无所适从；再看右边的图画，几何构图是一样的，只是改变了用色，将鲜艳的色彩使用在主体人物身上，周边都是黯淡的复合色，让观者一眼便能看清主体。

图 9-046

每张画都会有自己的主色调，也就是画面上面积最大的几种色彩以及近似色。不推荐初学者在一张画中使用太多种主色调，因为这样会因控制不好而使画面乱掉。初学者将主色调控制在三种以内较容易把握（图 9-047）。

图 9-047

彩画的色彩对比较之于黑白画更难，不仅要在深浅上多注意，使用什么色系也很重要。缺少色彩对比，画面会显得很灰暗，对比太过鲜艳又会让人视觉不适。互补色无疑是对比最强烈的，但也是最刺眼的，处理不好就容易俗气或者令人反胃（图 9-048）。在色环上相邻的颜色，色系相近不易冲突，虽然对比小，但是画面更容易有协调的视觉效果（图 9-049）。

图 9-048

图 9-049

以上只是极其肤浅的例子，实际绘画中还会用到各种各样的方法，比如故意让主体被色彩淹没，让观者迷茫，迷茫就是作品灵魂的一部分；比如使用不协调的颜色频繁相撞，制造一种不现实的瑰丽视感（图9-050）。变化无穷正是美术的价值所在。

图 9-050

色彩关系到观者的心理，它是画面当中最能牵动人情绪的部分，颜色越浅，观感越轻松，颜色越深，观看起来心情也越沉重（图9-051）。

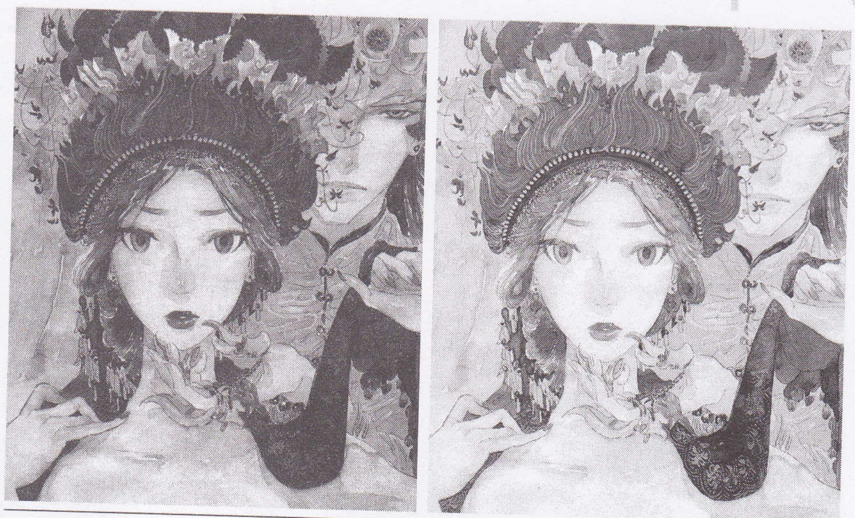


图 9-051

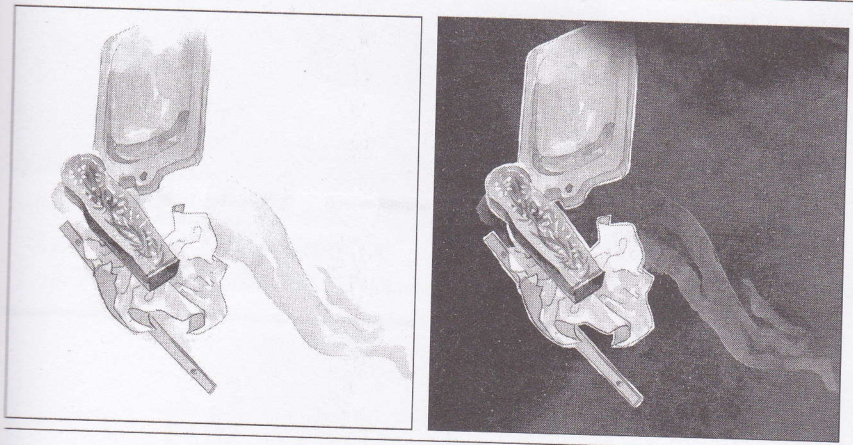


图 9-052

想要在画中突出某个部分，除了形状、大小之外，最直观的方式就是改变该物体的颜色深浅，让画中大部分面积的颜色和想要突出表现的物体有明显的区别（图9-052）。

之前我们讲到过一张画的画面平衡，色彩也会对画面均衡有强烈影响，如果深重的颜色集中在画纸的某个角落，就会打乱整张画的构图平衡（图9-053）。

用色的深浅变化让这张画明显变得左重右轻。

图 9-053

3 各种类型的构图

漫画以角色为中心，单幅画亦大多如此。如何在画面上摆放不同人数，也是构图时需要考虑的。

● 单人构图

画中只有一个人物，不存在喧宾夺主的问题，可远可近、可大可小，可以大胆尝试各种摆布（图9-054～图9-056）。

图 9-054

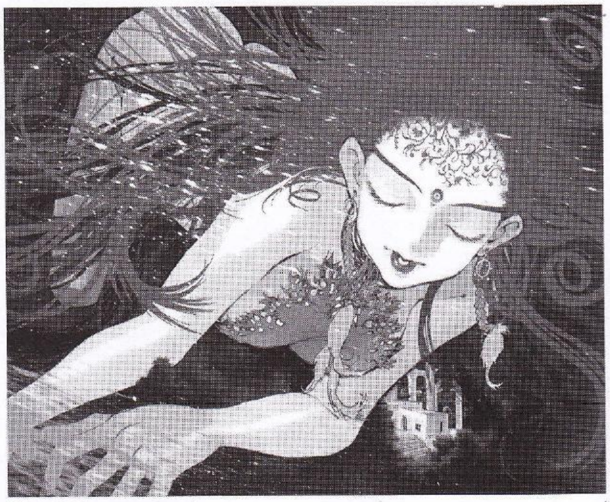
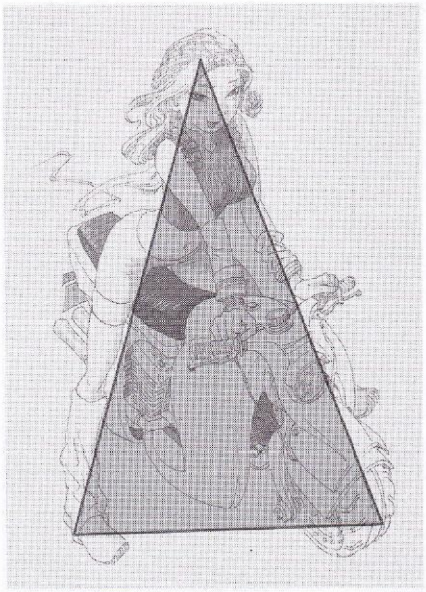


图 9-055

另一种最常见的手法就是以脸部为核心描绘，身体成了次要的，脸部的气质和表情成为一张画的灵魂。

单人构图是最常见的取景范围之一，将人物全身或者上半身进行交代，利用独特的人物气质或绘画手法吸引眼球。



远景构图，将人物全身完整地表现出来，人物动作的感染力和表情的感染力不相伯仲，哪边都不能马虎。

图 9-056

● 双人构图

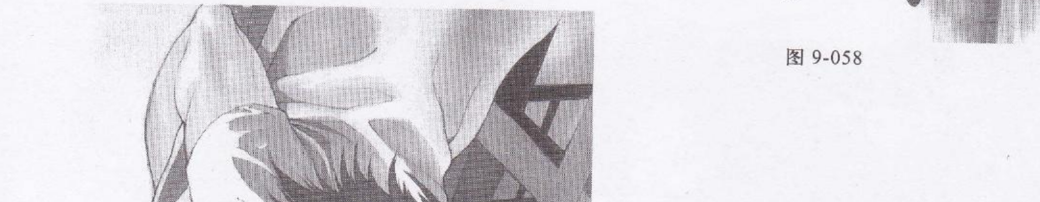
画面中同时存在两个角色，那么首先要决定两个人是各占五成还是有主有次（图9-057～图9-059）。

图 9-057

两人处于对等地位，不论在取景远近上还是在画面上所占的面积都相差不多，两人间造型和气质的对比、反差就是这张画的看点。

两个角色有主次之分，这样画面更有层次了。

图 9-058



虽然两个人物的头部大小相近，看似没有主次，其实在画面中所占的面积明显不同。

图 9-059

● 三人构图

同样存在主次问题，但是层次比双人构图又多了一人份，变数相应增多了（图9-060～图9-062）。

图 9-060

三个人虽然大小相近，共享着一个空间，但是分别安置在不同的层次上。

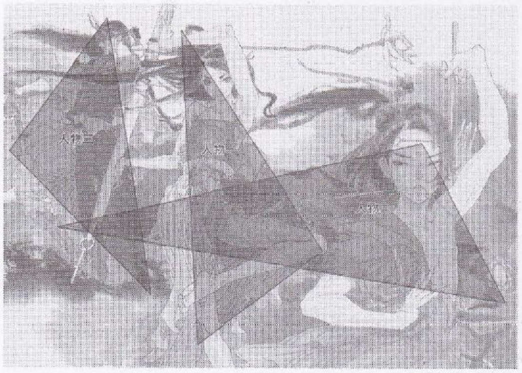


图 9-061

三人大小相似，层次感被无视了，并且使用非常极端的倒三角形构图，让整张画的氛围很诡异。

图 9-062

三个人明显不处于同一空间，有主有次，组合方式很灵活。

● 多人构图

多人构图很容易出现主次不分的情况，画面的平衡也容易失调（图9-063～图9-066）。

图 9-063

大特写和全身像混合在一起的构图，属于多人构图中较常使用的手法。

众多生活片段汇聚一堂，每个局部都像处在不同层次，制造出有趣的对比。

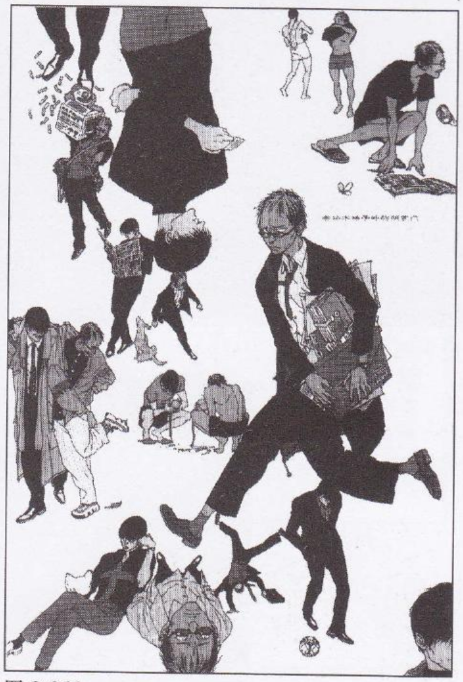


图 9-064

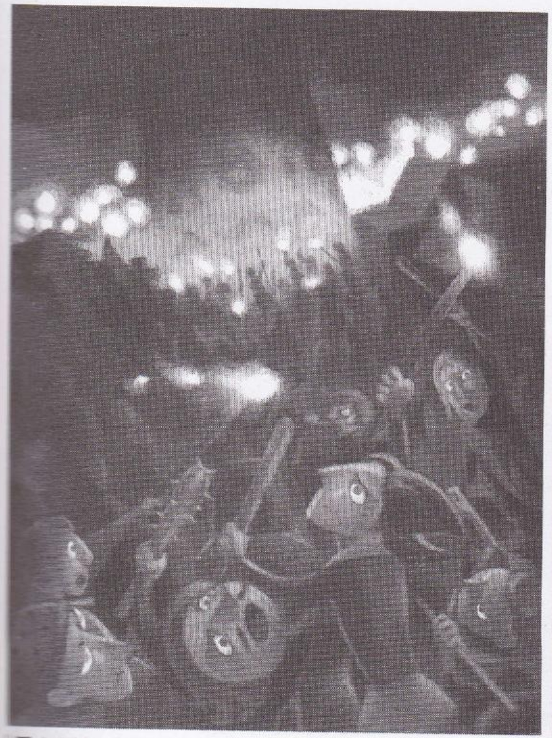


图 9-065

人物众多，没有明确的主次，所有人物形成一个整体，起着共同的作用。

人数虽然很多，但是远近层次没有变化，每个人的特征对比成为看点。

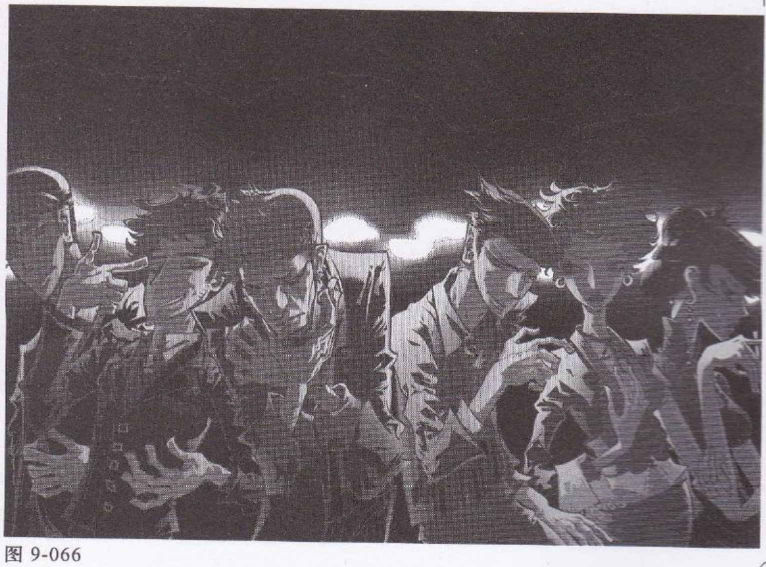
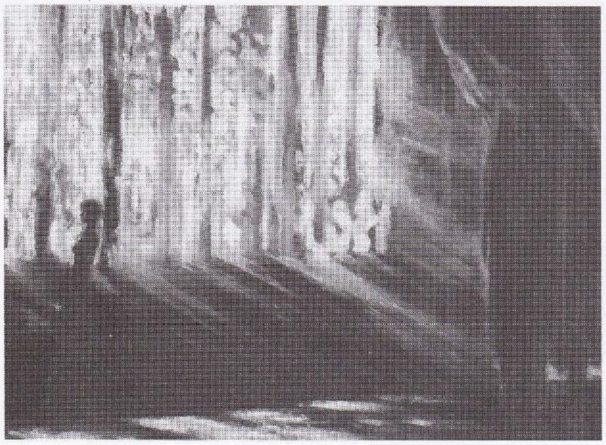


图 9-066

● 其他特殊构图与无人物构图

虽然漫画以角色为主，偶尔还是会出现风景画或侧重点不在个别角色身上的时候（图9-067～图9-070）。

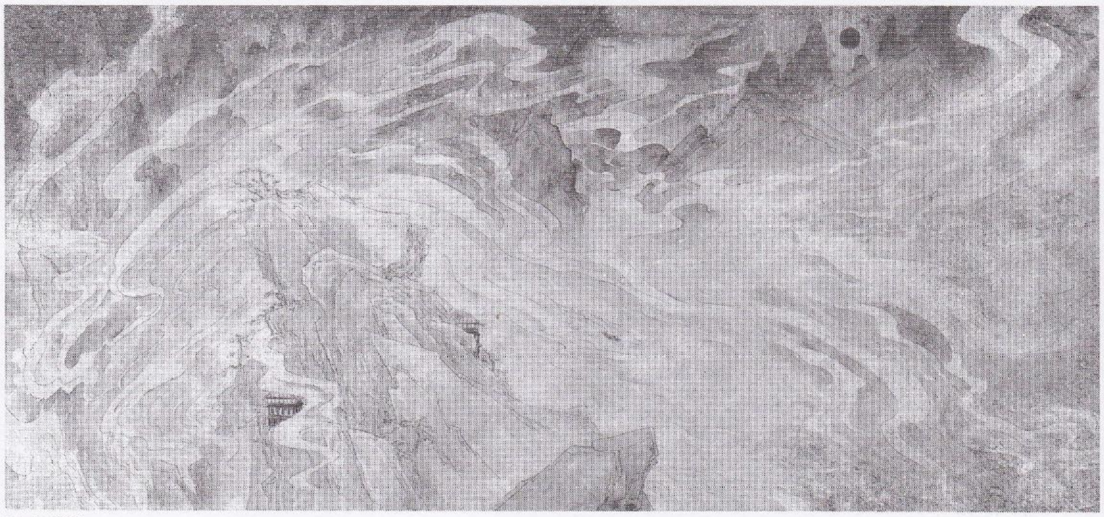


光影效果是这张画重点要表达的。

图 9-067

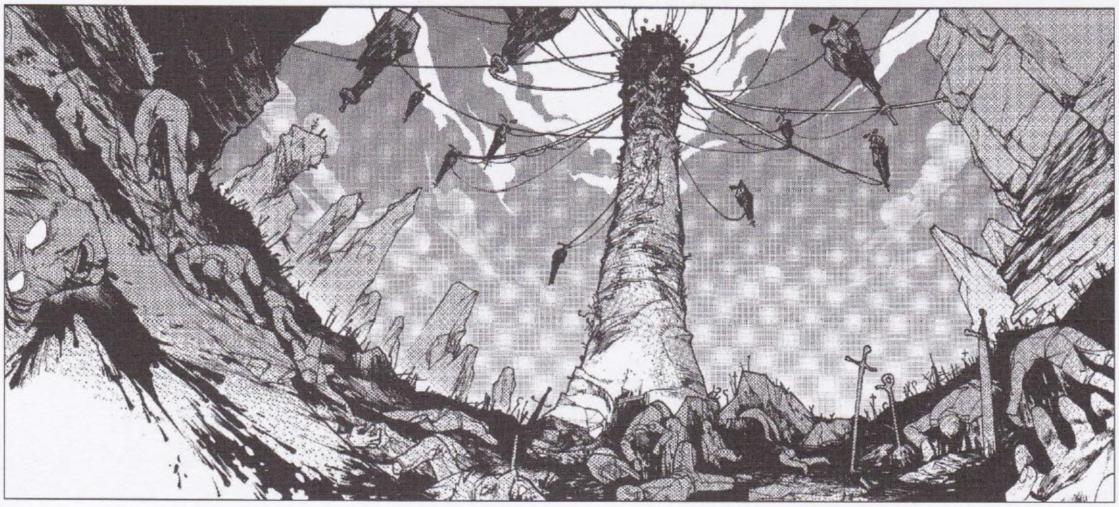
右侧的主体人物明确，但是非常简单化、符号化，背景上繁杂的装饰反而是这张画表现的重点。

图 9-068



带有国画风格的插画，曲折的构图带有强烈的流动感。

图 9-069



虽然图中有很多“人物”，但他们不过是一个凄惨场景的一部分，是用来衬托氛围的道具。

图 9-070

9.2 单幅画绘制过程

1 基础草图

图 9-071

我们决定画一张单人构图的单幅画，首先确定好要画什么人，人物的动作是什么，摆在什么位置。

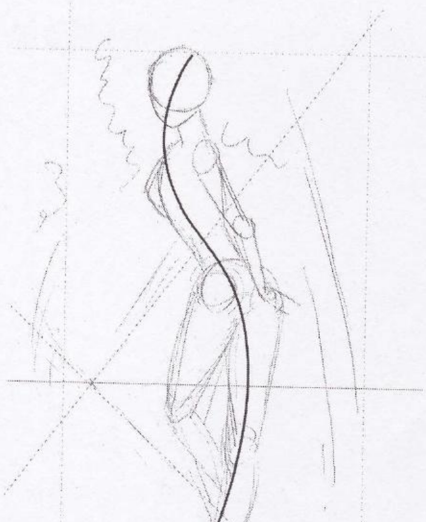


图 9-072

确定构图的形状，这张画我们用简单的曲线构图就好，然后确定背景的透视辅助线，以及背景和人物的远近关系。

2 人物草图定型

在框架的基础上把想要表达的东西大致画出轮廓。

图 9-073

细化细节，画面渐渐成型。

图 9-074

3 背景草图细化

图 9-075

对背景的成稿效果进行想定，并对最终的光影效果做一下设定。

4 勾勒墨水线条与清图

图 9-076

勾线时要注意线条的主次，使用较粗的线条凸显主体轮廓。

图 9-077

用较细的线条勾勒出背景，不要喧宾夺主。

图 9-078

用橡皮清理掉草图的铅笔印，只留下钢笔线条。

5 黑白灰处理

图 9-079

加工应该涂黑的部分。

给图画加上各种不同的灰度，过程中注意突出主体人物。当画面层次复杂、不好处理时，要多利用过渡色制造层次反差。最后，用白色涂抹需要修饰的部分，比如人物眼眸的高光、肌肤的高光、树影婆娑的亮光。修饰完毕后，一张单幅画成稿就完成了。

图 9-080

6 单幅赏析

这幅画的作者是阿梗，图中丰富的角色形象和各种可爱的景物形成了流畅的曲线构图，可以吸引观者目光的长期逗留。

图 9-081

张晓雨的这张画，利用滚滚暗云、汹涌的海浪和逆光效果，成功地衬托了主体人物的豪气。

图 9-082

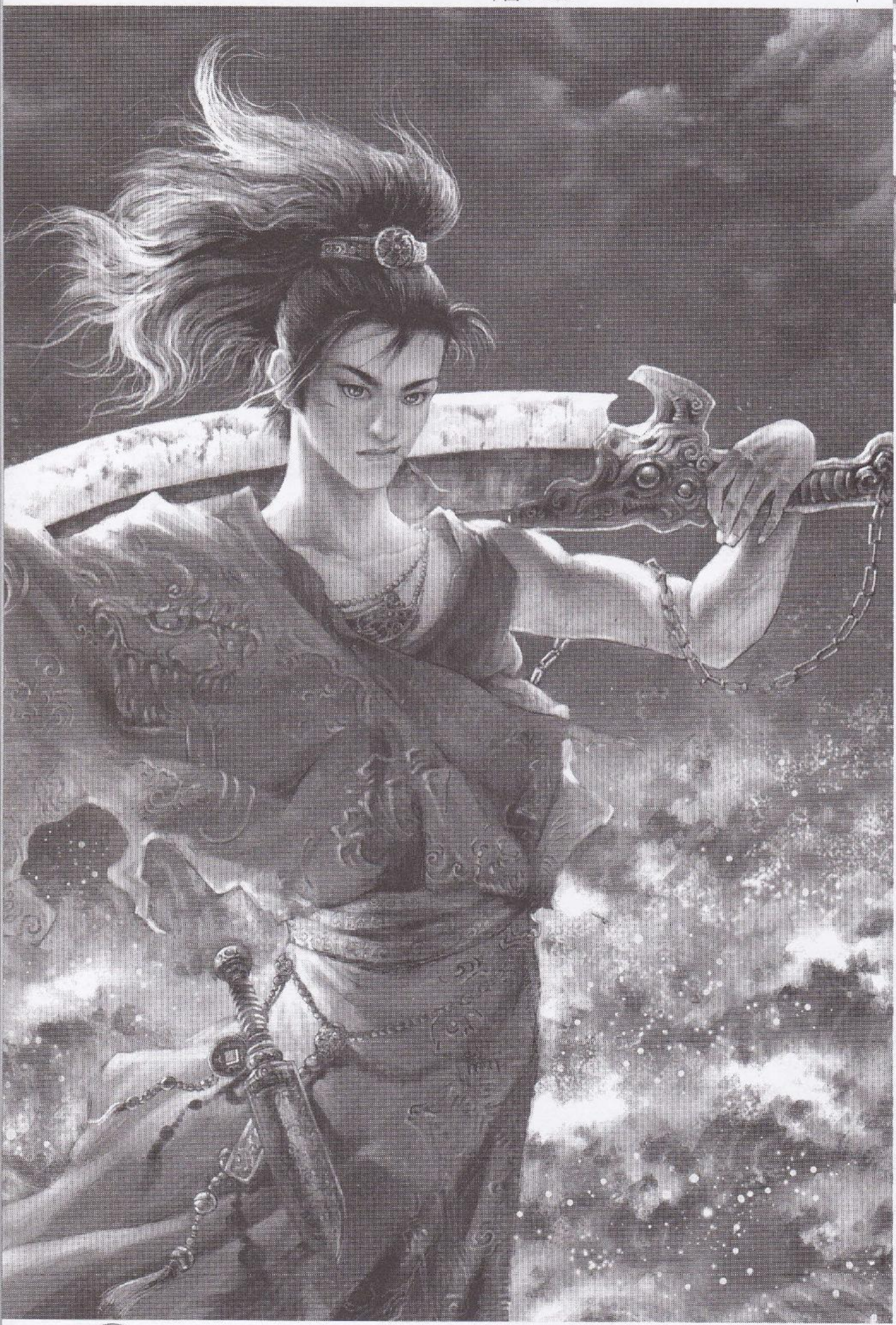


图 9-083

《小人国》的插图，无视了光影和透视原理，配以有些神经质的人物形体，营造出不现实的童话意境。

本章小结

到现在为止，单张漫画的绘制方法已经讲完了。不创作故事漫画的话，以单幅漫画进军插画界也是可以的。故事漫画注重对故事的叙述能力，插画则更注重画面的艺术表现力，条条框框更少，追求极致的视觉冲击力，可以在风格、手法上大胆地进行尝试创造。

Chapter 10

故事漫画的构成、分镜与定稿

The Composition , Storyboard and Finalisation of Comic Stories

想要让一篇漫画故事捉住读者的心，除了要有优秀的画技、引人入胜的故事外，还要有良好的镜头叙事能力，并且懂得如何对作品进行包装、经营。

10.1 漫画的阅读与分镜

为什么受到全世界追捧的漫画往往文字不太多？为什么一页漫画的分格数大多是3～6格？为什么封面上的故事题目靠上放置的较多？

因为文字多了影响阅读节奏；因为3～6格最不容易让读者产生视觉疲倦，又能保证情节的含量；因为人眼视物的习惯是视平线偏上15°角，并且趋向于注视位置偏上的图形。

以上问题的答案都关乎读者的阅读习惯。漫画是一门时时刻刻与读者互动的艺术，必须从方方面面考虑读者的感受。考虑读者不等于要牺牲作者的创造性，相反，确保读者顺畅阅读正是为了让读者更准确地理解作者的意图，这也是漫画与其他艺术形式的区别所在。

说到阅读，就一定要提起漫画分镜。故事梗概、剧本和人物设定是创作漫画的基础，分镜便是漫画的重塑，其作用就像一位导演，剧本有趣与否固然重要，导演手段高明，也可使庸作成为佳作。现在内地的漫画平台逐渐规范，连载作品都需要先提交分镜稿，分镜过关才会进入草图和成稿的绘制过程，可见分镜的流畅性对一部作品的重要性。

1 标题

分镜的目的在于按照情节分配页数，并在设定的节奏中叙述。想要熟练掌握分镜，就要先熟悉阅读的顺序。

中国、欧美的漫画阅读方向都是从左往右、从上至下，就算遇到跨页图，也要遵循这个原则，书本装订类型则是左翻书（图 10-001）；日本和中国台湾地区的漫画例外，右翻书是主流，内页也是从右往左阅读，就像我国古代的书卷一样（图 10-002）。

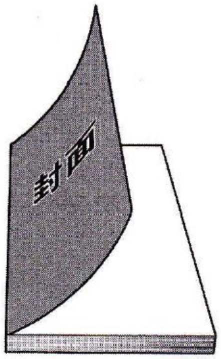


图 10-001

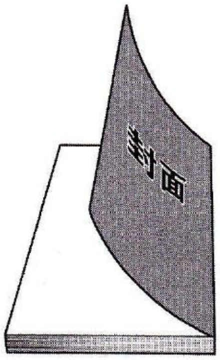


图 10-002

具体到漫画的每一格，阅读顺序就像梯子游戏一样，谨守着从左至右（或从右至左）、从上至下的铁则，遇到符合条件的就要率先阅读，所以让这种条件体现得尽可能明显就是作者的职责（图 10-003）。多个横竖格在相同位置交叉，上下贯通或者左右对称之类的方式，都是不推荐的做法（图 10-004），这会影响读者对阅读顺序的判断，为了理解各个图之间的逻辑关系而花费很多不必要的时间和感情，打断阅读节奏和流畅性。但是也有特殊情况，为了增强表现力，表达一种特殊的结构，可以专门使用这种分割（图 10-005）。像图10-006这样的分镜也同样不适合用在叙事的时候，除非要表现在同一个瞬间发生的复数情景。

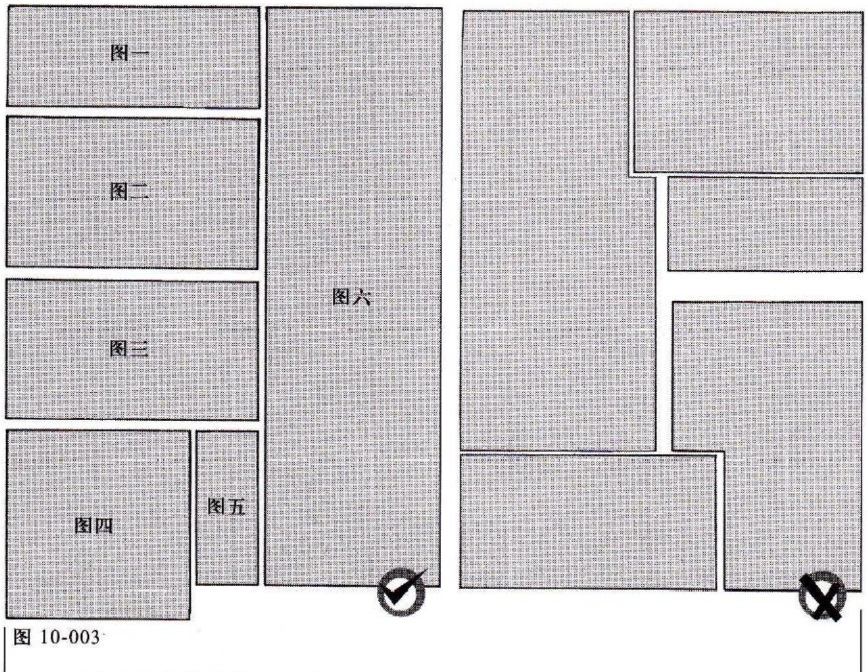


图 10-003

左侧的分镜顺序清晰，右侧的分镜在阅读顺序上有严重缺陷，一定要避免出现这种情况。

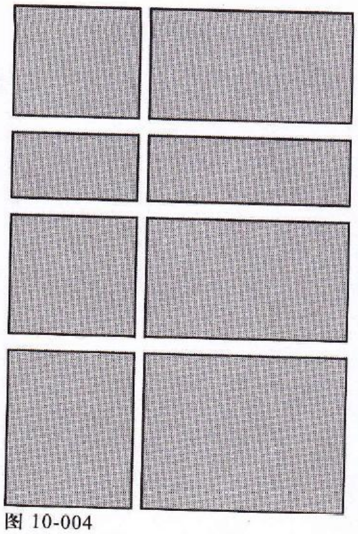


图 10-004

图 10-005

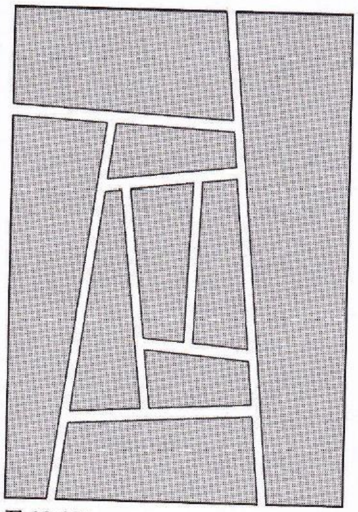


图 10-006

2 漫画的镜头语言

试想，一张画，上面的镜头都是一种形状、一种大小，那么这张画的镜头感就会很单调，更不要说每张画都如此（图 10-007）。就像一部电影，所有镜头都是同一个角度，相同的时间长短，估计哪个观众都受不了。分镜也讲究各种对比，大小的对比、数量的对比、形状的对比、色调的对比、布局疏密的对比、镜头角度的对比、台词重要与否的对比，利用各种对比制造出的叙事手段就是漫画的镜头语言。

左侧的每一个分镜面积相互近似，看起来缺乏视觉冲击，也显不出这幅画要突出的部分；右侧的分镜有大有小，韵律感更好。

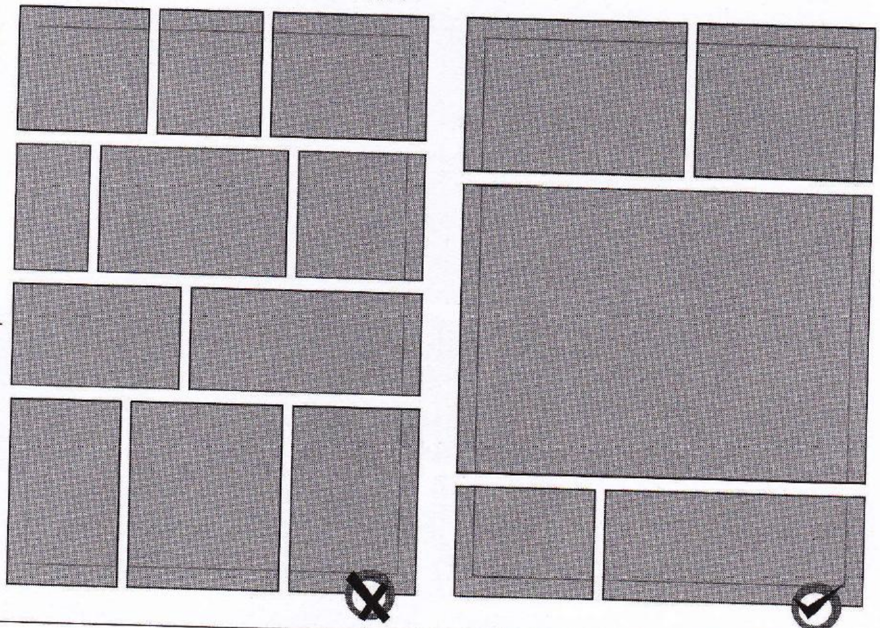
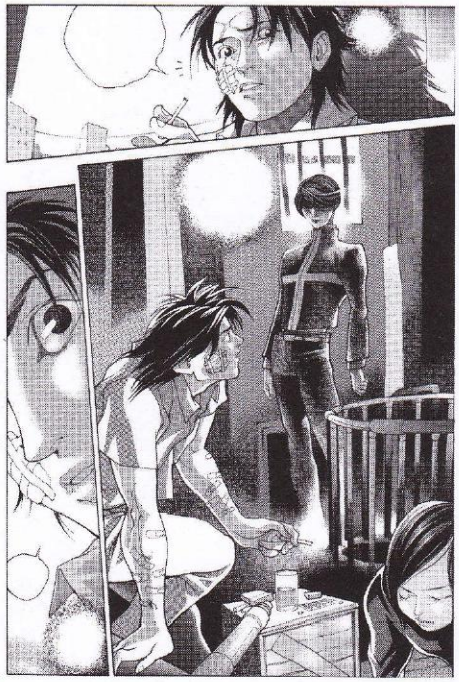


图 10-007

● 大小

一个漫画镜头所占的面积越大，就越能吸引注意力，也证明这个镜头越重要。大图能给人距离很近、身临其境的感受，如果这个镜头中还有很纷繁的画面结构和诸多台词，那么这一格画面的阅读时间也会比其他画面多很多（图10-008）。反之，小画面给读者的感觉是距离自己很远，面积越小、构图越简单、台词越少，其重要性和观看时间就越容易在无形间减少。每张画中都会有一两个主要镜头，它通常是一张画中最大的那个镜头，其他镜头是为了衬托主要镜头的地位而做出的补充。



右下角的画格不仅面积大，画面内容也较其他画格更丰富，是这张画的重点。

图 10-008

图 10-009

● 数量

如果作品最终会以32开的开型出版，那么在故事节奏较普通的时候，每页的镜头数控制在3～6个为宜（图10-009），数目太多会让画面细节过剩，开本小，读者又看不清，是一种浪费。如果会以16开以上的开型出版，那么可以考虑每页安排4～8个甚至10个以上的镜头（图10-010）。当故事情节紧张，节奏变化剧烈的时候，每张画的镜头数很可能降到3个以下，甚至出现整个页面或整个跨页只有一个镜头的情况（图10-011）。

图 10-010

图 10-011

● 形状

每个镜头的画格形状都会影响这一格画面的观感，主要体现在阅读情绪、心理时间节奏、实际阅读时间这几个方面上。

图 10-012

嘉瑶作品

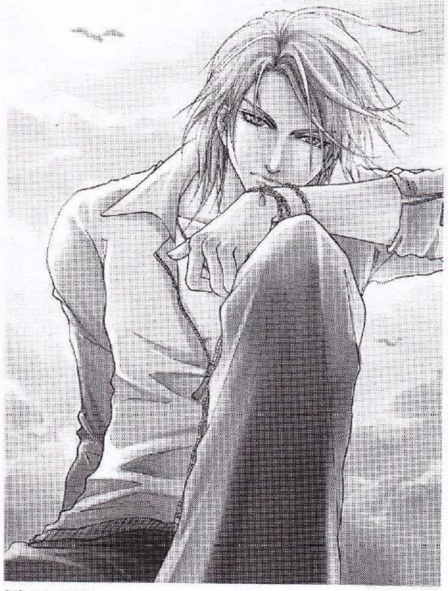


图 10-013

我们曾多次提及黄金分割比例，在这里不得不再次提起。常见的16开期刊杂志，其长方形的长宽比正好应了黄金分割的比例（图10-012）。人的视野是横向的，漫画镜头的画格形状越接近横放的黄金长方形，画面的氛围就越平稳、舒适，感受类似于人们站在平地上定睛平视景物，竖放的黄金长方形给人一种开窗眺望的感受（图 10-013）。由于视感很舒适，不论横放、竖放，黄金长方形的节奏感和阅读时间都是很普通的。

分格的形状接近方形时，给人以平稳、呆板的感觉，用来叙述那些不激烈的情景较恰当，使用过多会变得很无味（图 10-014）。这种分格的情绪也是平稳的，心理节奏偏慢，但是因为边长相等，不管看画面的哪里，眼球运动时间都很平均，所以阅读速度反而偏快。

横向细长的画格可以让环境显得宽敞，相当于运动摄像中横向的“摇”以及“移”。小则可以突出这一格画面的环境广度，大则可以描绘宽阔壮观的场面（图 10-015）。这种分格的观感舒展而开朗；有趣的是，画面越是偏离正方形，阅读时间就越长，但是心理节奏却反而会加快，仿佛镜头一瞬间要掠过画格的长度。

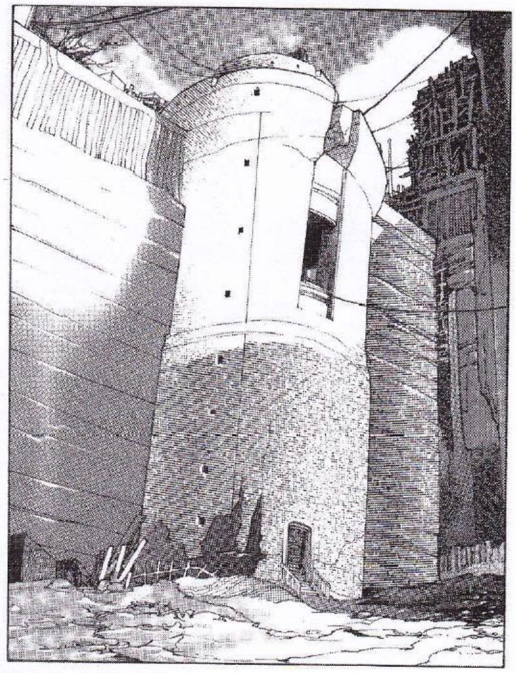


图 10-014

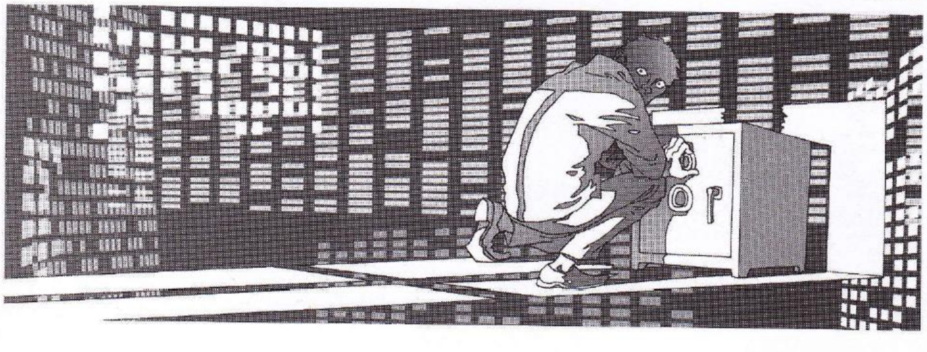


图 10-015

相对应的，画格如果偏向于纵向细长，就会令画面中的景象显得更加竖长，可以体现纵深和高度，犹如深渊。在大角度仰视、俯视的时候，配之以这种分格，会进一步夸大画面的角度和景物的高度（图 10-016）。这种分格形状还会给人高耸、激昂、不安全的心理暗示，阅读的时间和节奏与横向细长格子相仿。

运用斜线画出的不规则分格，往往在情节激烈、紧凑的特殊阶段才会出现，突出突然性、激烈性和危急性（图 10-017）。阅读这种画格的时候，为了辨别画格边缘界限，读者必须提高注意力，情绪会突然紧张，心理节奏飞快，但是实际阅读时间却不固定，要看画面的具体形状和内容。斜线运用过多会让读者情绪不稳，视线被淹没在乱七八糟的斜线里，失去对画格界限的判断力，无法专心阅读故事内容，分镜初学者需慎用（图 10-018）。

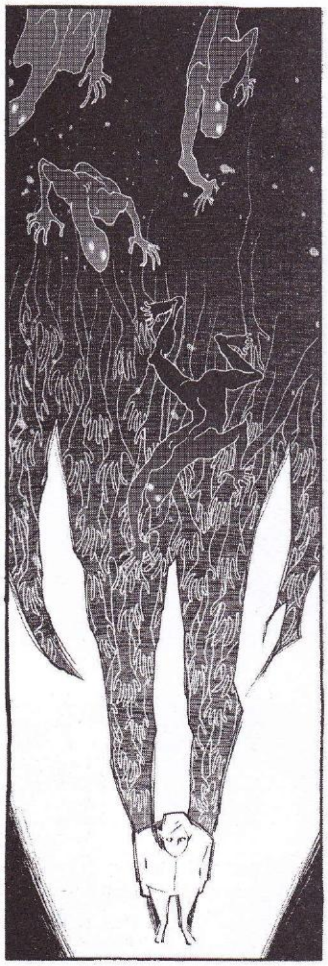


图 10-016

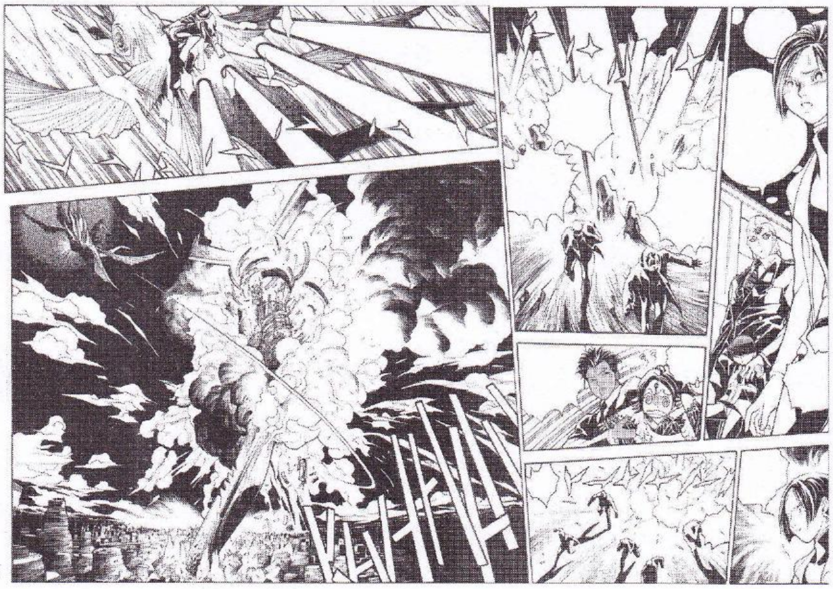


图 10-017

斜线分镜会使画面有向一方倾斜之感，一张画上出现了斜线分镜后，往往需要复数的斜线分割，才能使画面保持平衡。

图 10-018

● 连续性

只要没有切换大场景，每个镜头之间的逻辑关系就要保持一种线性的推进，而不能过于跳跃，那样会导致故事不知所云，让读者为了寻找逻辑关系而费心，分散注意力和热情，影响整个故事的感染力。

使每个画格之间产生逻辑关系的最简单手段就是从上一格或者之前的某一格中取走一个有关联的部分。

以图10-019为例，第二格中的人物取自第一格画面；第三格中的人物也取自第一格，所以省去了背景也能感受到他们的空间位置；第四格中的两人同时出现，根据第一格的空间关系，读者可以揣测到镜头角度变了；第五格的内容相当于第四格的局部放大，没有出现人脸，读者依旧能明白是谁在说话；第六格则取自第一格的局部，同样在所处方位上不会让读者迷乱；第七格则是一个前几格中不曾出现的雪景，但是由于前几格一直发生在时代感十足的古风室内，加之窗外飘雪，很容易让读者联想到这是前几格的室外景色，有着浅显的间接联系，第七格的对白内容没有明确标出出自谁口，但内容紧接第六格，可轻易推测出说话的人。

通过以上的例子可以看见，漫画大部分时候都遵循从大到小的规律，先从大场景开始交代，再一步步细化到画中人和细节上，这是很常见的逻辑走向。这种关联还可以逆向利用，也就是先把一个读者无法联系的图像画出来，之后再交代它与整体场景的关系，手法如下。

以图10-020为例，我们可以看到，漫画的内容大致与图10-019没有出入，只是第二格画面与第一格毫无关联，却在第三格中看到了关联性。虽然读者看到第二格时会感到无法衔接，但是很快在第三格找到了答案。这种手法可以在短时间内制造悬念，在看到第三格之前，第二格画面的存在意义就是个小悬念，不过要注意，这个悬念不能拖得太长，如果翻了很多页都没看到与第二格画面有关的答案，读者心中就会囤积着一个疑问。如果这个悬念不是作者有意设置的，它就会牵扯注意力，妨碍读者追逐其他悬念。

上述这种逆推的手法比较有神秘感，但并不是用在任何场面都恰当，通常是在读者对故事大环境有了一些认识之后才适用。如果频繁用在故事的开头或者每期连载的开篇，就会给人过于跳跃之感，觉得叙事手法不平易近人。在一部作品的开篇，勾起读者阅读兴趣的同时，尽快交代大环境和主要角色的特色及全身像可以说是首要任务。

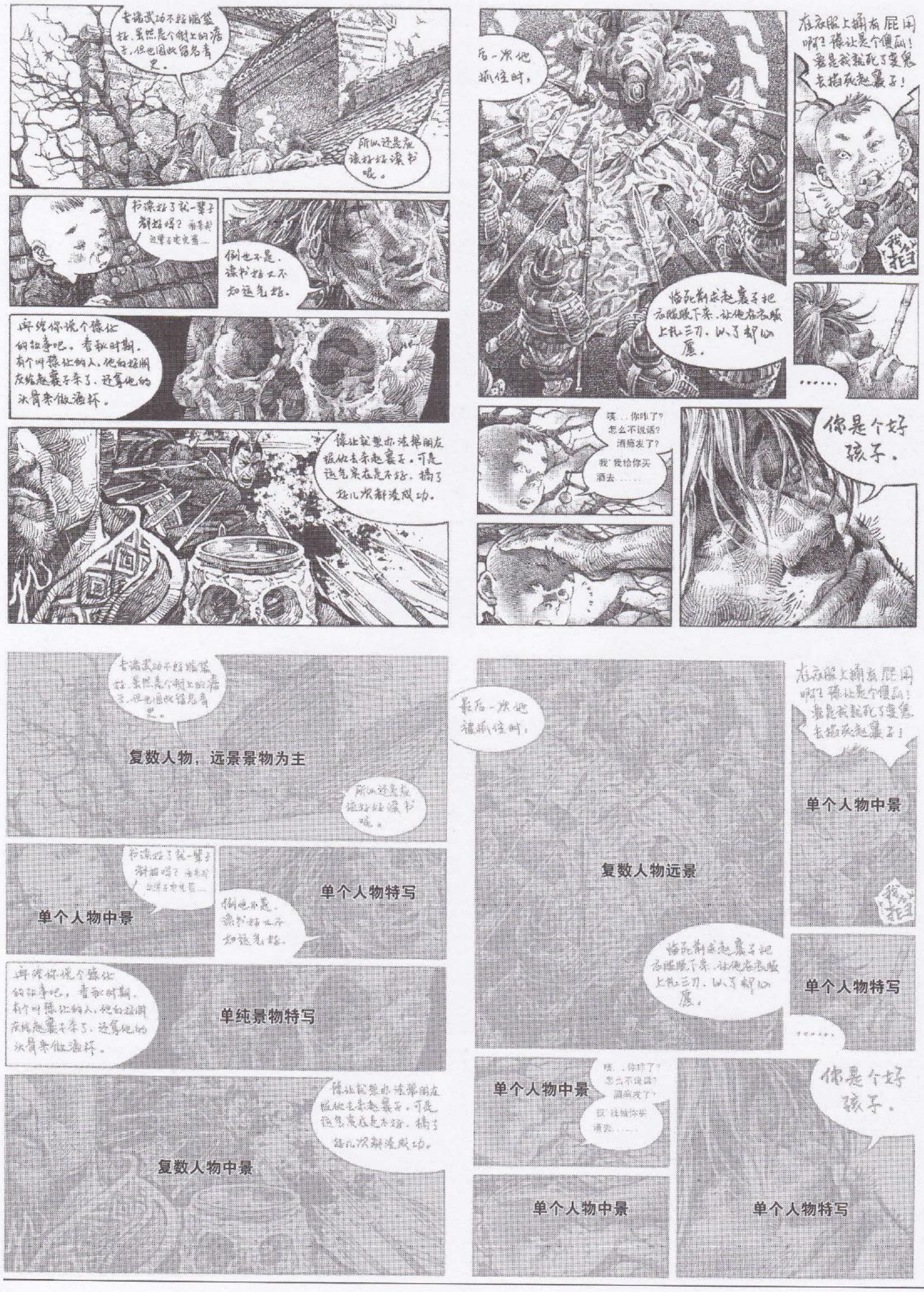
图 10-019

图 10-020

● 画格内容的类别

每格画面的内容种类大致有以下几种：单纯的景物、景物的局部特写、角色的局部特写、单个角色、复数角色、包含明显角色形象的景物。其中，除了特写之外，每种还可以向下细分为远景、中景和近景。

想让漫画的分镜美观，就要懂得在情节允许的范围内按照一定节奏更换画格的主题（图 10-021），全篇都一样的话看起来会很累人。



张晓雨作品《画人麻生》中的分镜，各类型的画面相互穿插，让故事既流畅又充满韵律感。

图 10-021

● 镜头角度

漫画依靠镜头的衔接来叙事，镜头不断转角度，从不同视点交代角色相互位置、移动方向、空间关系，让读者在无意识之间对事件发生的环境有全方位掌握，使故事的世界更有存在感和说服力。同时，不断变化视角还能缓解读者的审美疲劳。并不是一直使用平实的镜头就会让人审美疲劳，不分场合地大量使用大角度透视也会让看的人感到累。

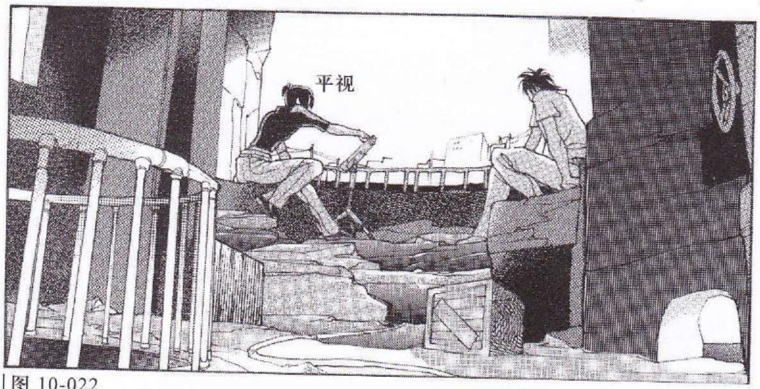


图 10-022 最平缓的视角，应用较多，是最容易让人腻味的视角。

没有地面，显得很不安定、不安全，常在情节急转直下或者受到威胁时使用。

图 10-023

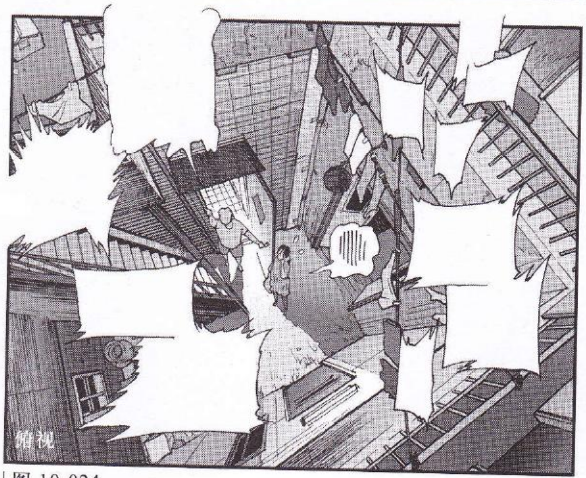


图 10-024 让人有一种宏观审视全局的感觉，多出现在对局势总结性的场面中。

图 10-025 从人物或景物的正面取景，有种庄严、郑重之感。

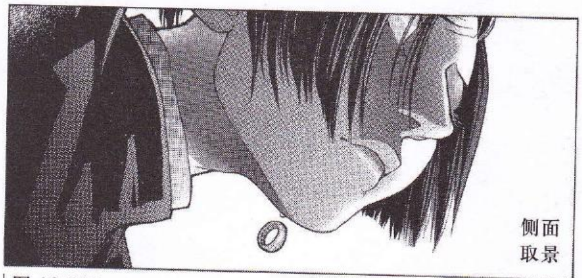


图 10-026 漫画中出现的人物和景物大多数都是侧面取景，角度平易近人，45° 角侧脸是最常见的脸部角度，代表着一种常态。

从人物背面取景，神秘色彩浓重，也有前进和离去之意。图 10-027

漫画作者在镜头角度的运用上多少有着习惯性，这会成为个人绘画风格的一部分。不同的视角习惯也会让相同的故事呈现不同的效果。不同的习惯对于故事题材还会有适合与否的问题，如果一部清淡的言情漫画在角色情绪毫无变化时总是用动作片一样的大角度去叙事，会给人“高射炮打蚊子”的喜剧感。

3 画格的边框

日本的漫画中用来切割分镜的框线距离，绝大部分横宽竖窄（图 10-028），这样能更好地引导读者的视线轨迹，方便阅读，以至于现在成为不成文的行规，但在欧美漫画中则未见有硬性的要求。

除了最基本的画框外，还有各式各样兼具装饰性和实用性的边框，可以辅助作者更好地表达情绪。

图 10-028

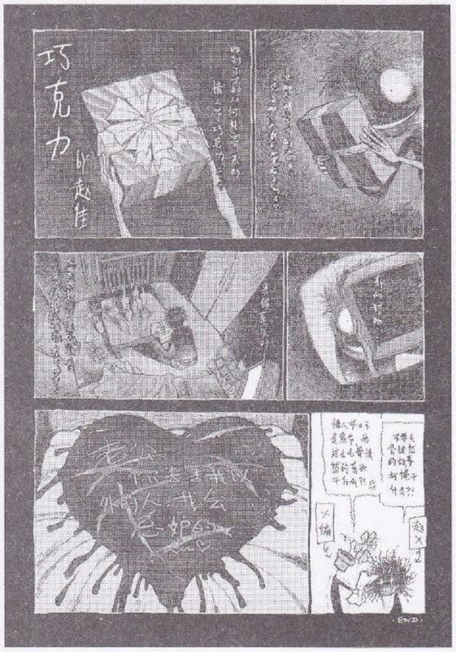


图 10-029

在画格背景上涂黑，可以代表梦境或回忆，改变框线的画法也有相似的效果。

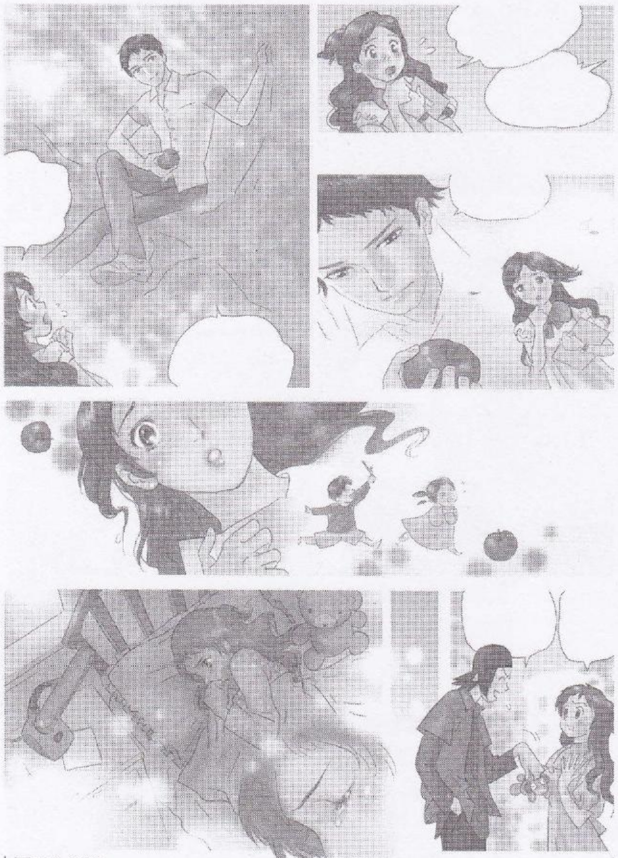


图 10-030

在少女漫画中，常常能看到无框画格，用来体现画面的轻透感，和故事中的纯爱形成呼应。

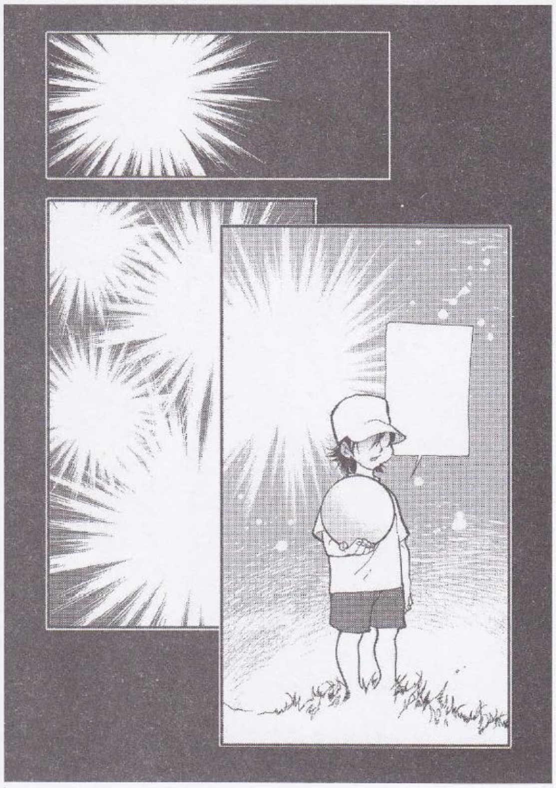
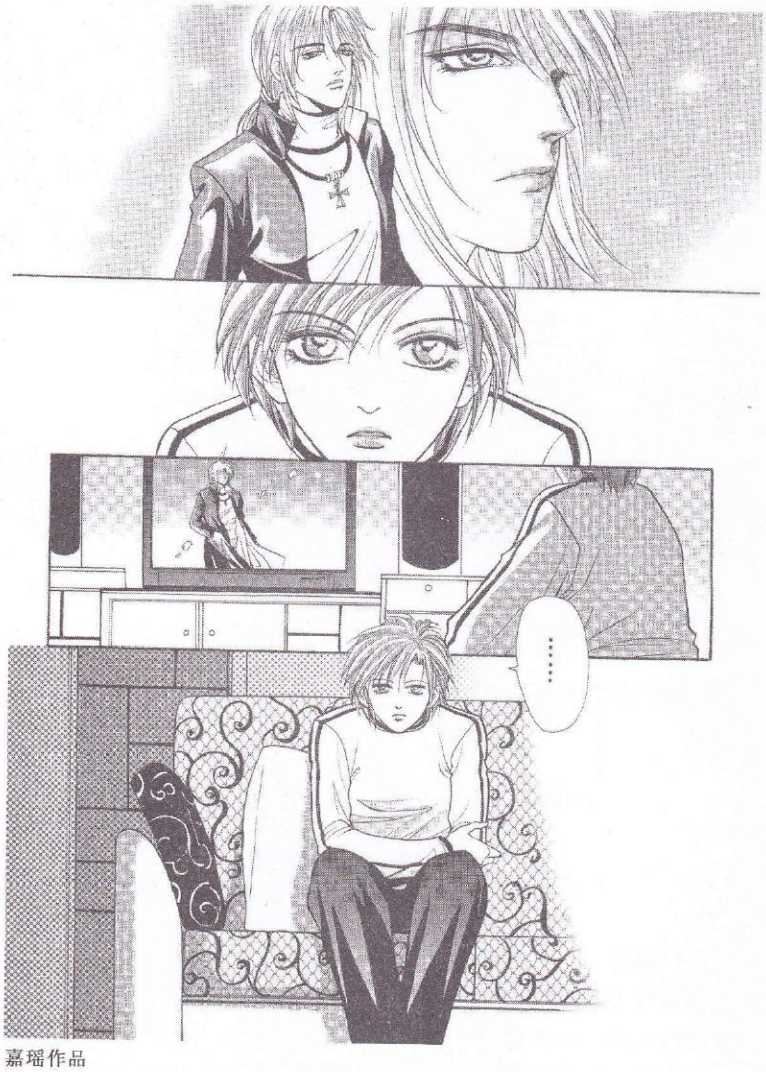


图 10-031

用一格画面叠加在另一格上面，既增加了画面内容，又不损失背景画格的延伸性，有时还可以用来体现在瞬间同时发生了好几件事情。

单线的框线，简洁大方，没有笨重感。



嘉瑶作品

图 10-032

框线的形式千变万化，万变不离其宗，目的就在于让画内情节定位与基础画框的有所区别，体现一种“不同于平时”的差别。

图 10-033

4 页数的安排

假设要画一篇30页的短篇，如果不考虑页数安排就开始动笔，画到最后很可能变得页数不够或者过剩，所以提前分配好页数是非常重要的。

漫画就像小说，存在固有的节奏模式——起、承、转、合。以30页的短篇为例，不管绘制什么题材，页码的分配都不会有太大出入。抛除扉页，“起”大约3～6页；“承”大约6～10页；“转”要视前两个阶段的页数而定，一般与“承”近似，在4个阶段中所占篇幅较重；“合”一般在5页以内，某些反转剧也可以采用在2页之内急转直下的收尾方法，根据故事不同，所有阶段存在若干页数误差。可见，漫画故事和小说一样，代表着事情经过和事情变故的“承”与“转”永远是最重要的部分，也是最能给读者带来刺激的部分。

如何在绘制分镜草稿时顺利地安排页码呢？推荐大家做分镜草稿时不要急着在原稿纸上落笔，万一画坏了会很浪费。首先，找一张废纸，在上面把分镜的大致面貌用最快的速度涂鸦出来，画小一些，不用仔细斟酌，凭感觉分割即可，不管多潦草都无所谓，只要自己看得懂就行（图 10-034）。画好后凭感觉读一遍，感受一下页数分配是否妥当，节奏如何，不妥的话再重复此步骤，直到自己对全篇的结构满意为止。接下来重新整理，另外涂鸦一个较清晰的版本，将每页的分镜敲定，写上简易的台词（图 10-035），再次阅读，寻找不通顺的地方，进行局部调整，直至满意。现在就可以开始动笔绘制分镜草图了，绝对不会浪费你的原稿纸。

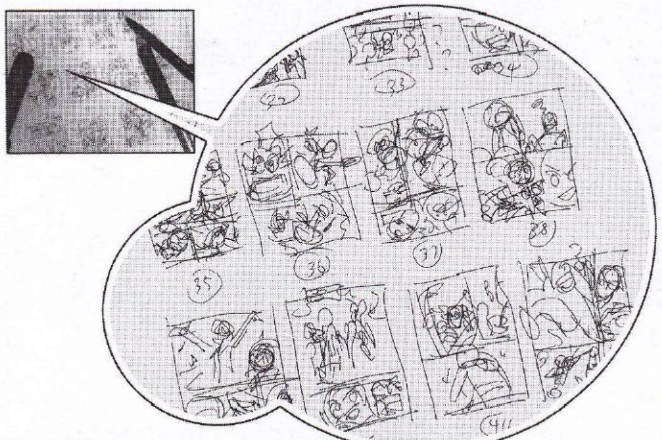


图 10-034

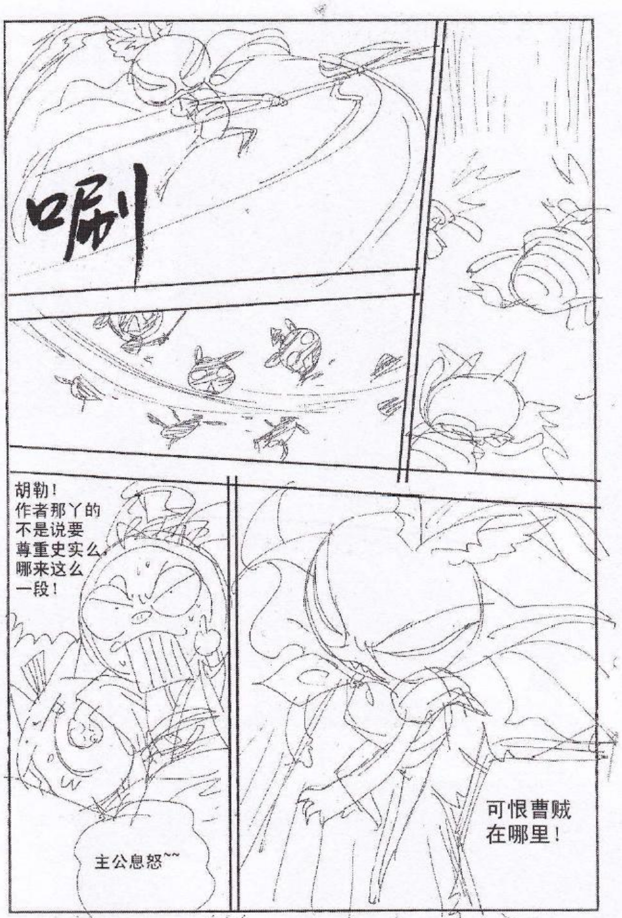


图 10-035

5 画面与印刷

漫画原稿是一页一页的，印刷后的书却是装订在一起的，它们的观感很不一样。

首先，漫画书需要一页一页翻看，每次呈现在读者面前的都是一个对开页，从双数页开始，在单数页结束，画画时要以对开页为单位来考虑（图 10-036）。假如作者画了一张跨页，想要让它印刷后也是跨页的话，至少要将这一页安排在双数页起始的地方（图 10-037）；读者每次翻页都相当于一次短暂停顿，所以不推荐把衔接性很强的两个镜头拆散在单数页结尾处，而是推荐将有悬念的、带有阶段总结性的镜头放在单数页末尾，做到承上启下的同时吸引读者看下去；左右对页的分镜在整体形状上要尽量有区别，尤其是横向的分割线，不要全部放在一个水平线上，否则会引起读者的阅读障碍（图 10-038）。

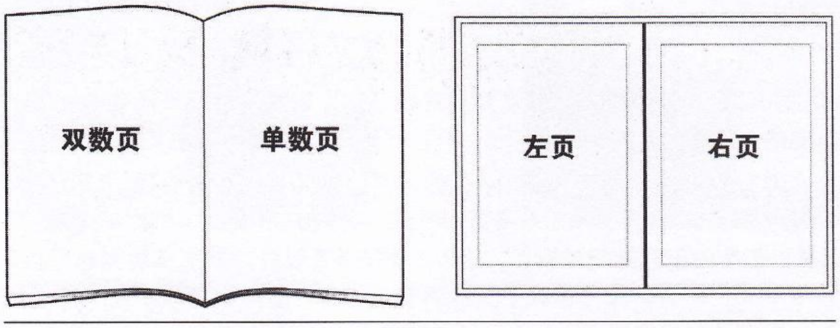


图 10-036

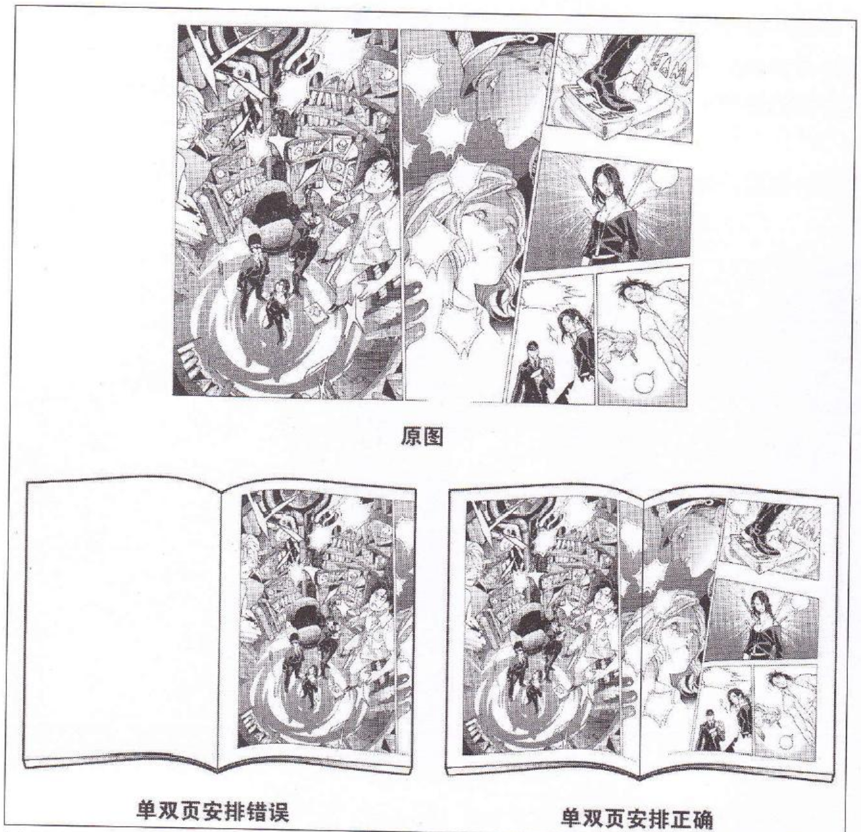


图 10-037

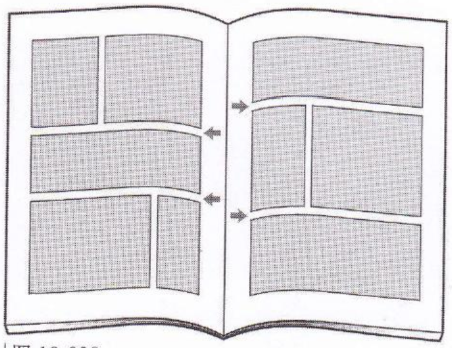


图 10-038

左、右页上的横向分割线相互错开，避免让读者陷入迷惑。

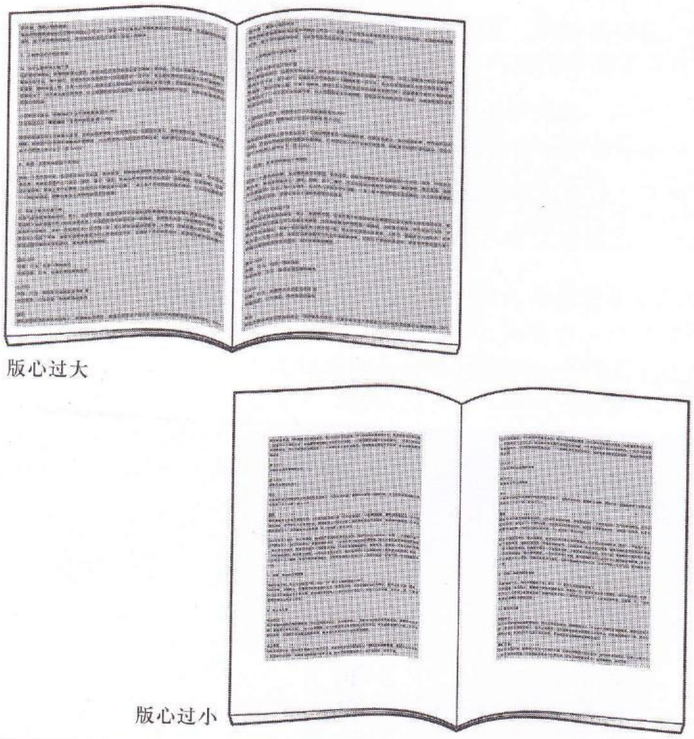


图 10-039

其次，印刷中有个“版心”的概念，在书本的每页纸张上以固定的范围印刷内容，范围以外会留白，这是为了方便读者阅读。版心过大或过小都会很别扭（图10-039）。翻开漫画，书脊装订线处会有弯曲的部分，如果有画面印到那里，读者想看清就会很吃力，甚至需要使劲掰着书，版心可以有效抑制这种情况，在弯曲的部分留白。除书脊外，书本的3个面都要经过裁切，大多会裁掉约0.3厘米的长度，保证书本裁切后观感不拥挤也是版心的职责。在漫画中，画面的外框就是版心（图10-040）。

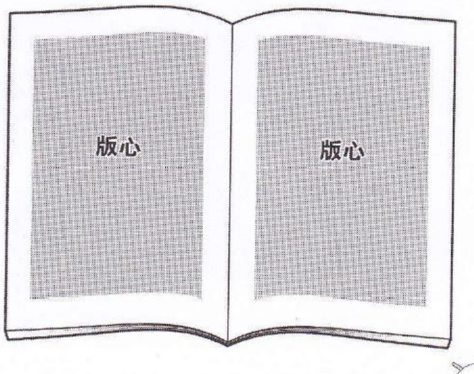


图 10-040

还有另一个概念叫做“出血”。出血是针对版心而言的，也就是打破版心，把书的内容印到页面边缘（图 10-041）。在漫画中，我们常能看到铺满左右对页的跨页画面，这也是出血（图 10-042）。但是要注意，不管什么时候，把画面的重要部分和重要台词放在版心以外的地方都要谨慎，尤其不可以靠近装订线，过于靠近书的边缘则可能被裁掉。

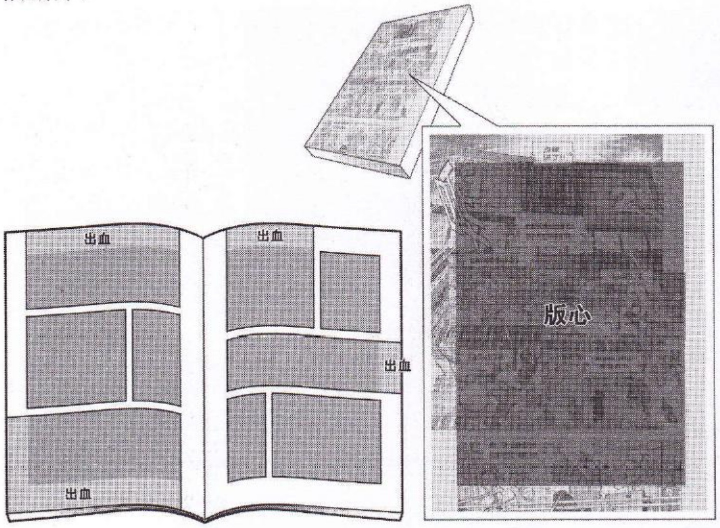


图 10-041

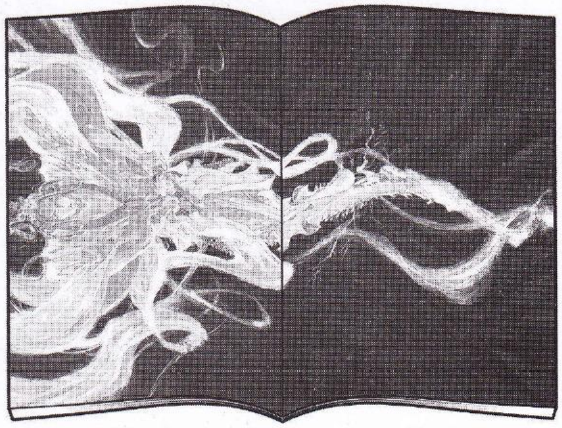


图 10-042

6 对读者的阅读引导（选修）

读者的目光落在纸面上之后，就会追随着画面上的种种而运动，直至页面的末尾，将这个过程中所有瞩目过的地方进行串联，形成一种轨迹，这就是视线轨迹，也可称为视觉动线。

利用画面布局，作者可以有目的地控制读者的视线轨迹，如果能让视线轨迹做到尽可能集中在版心附近，并且尽可能缩减调转方向和交叉重叠的次数，就可以相应地减小读者的阅读压力，增加阅读效率。

简而言之，想要诱导读者的阅读，就需要懂得画面中什么要素最能吸引人的眼球。

将漫画解构成阅读层次的话，可以有以下几个部分：印刷体文字（包括对白和旁白）、前景人物、远景人物、前景景物、远景景物（图10-043）。

按照引人注目的强弱排列下来，次序大致如下。

巨大印刷字体→极限冲击的前景人物画面→巨大手写拟声字→中型印刷字体→有冲击力的前景人物→中型手写拟声字→普通印刷体字→普通前景人物→远景人物→普通手写拟声字→前景景物→远景景物

图 10-043

可能有人要说，总不能为了引人注意，就在每部漫画的开头都安排一个巨大的印刷字体吧？这是当然，所谓的瞩目次序也是在对比中产生的，漫画中常见的是自“有冲击力的前景人物”以下排列的各层次。同时，除了注目的层次外，画面本身还有另一种层次，比如文字压在角色上方，或者图画突破框线，层次越是靠前，受到瞩目的概率越大（图 10-044）。

图10-045第二格中的人物头像突出到第一格中压住了画面，显得很醒目，突出了第二格的重要性，可以诱导读者着重阅读第二格。

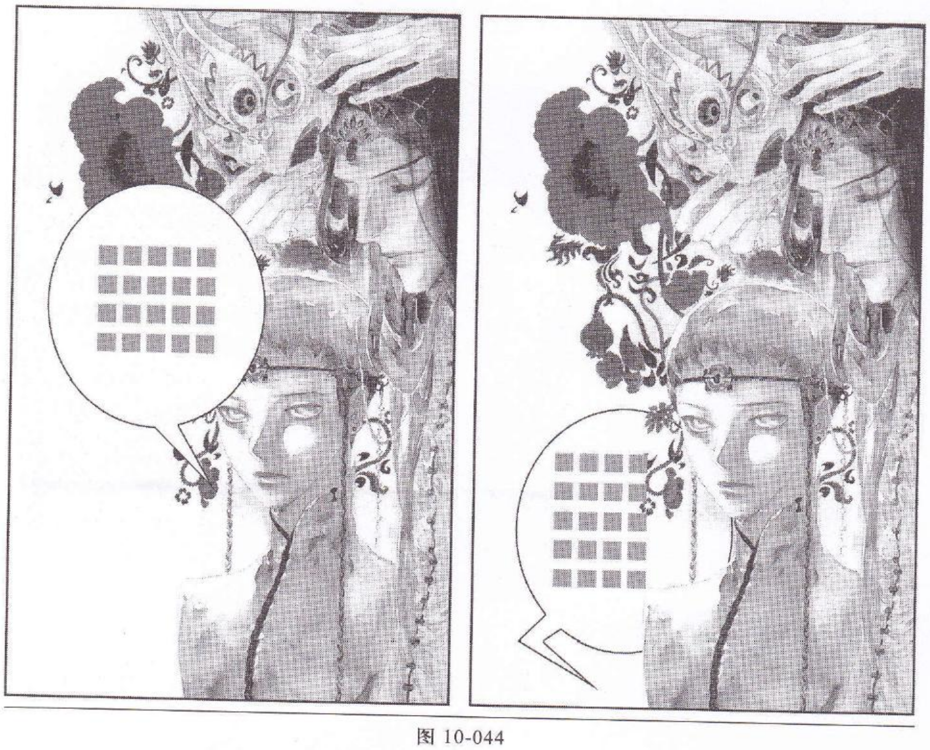
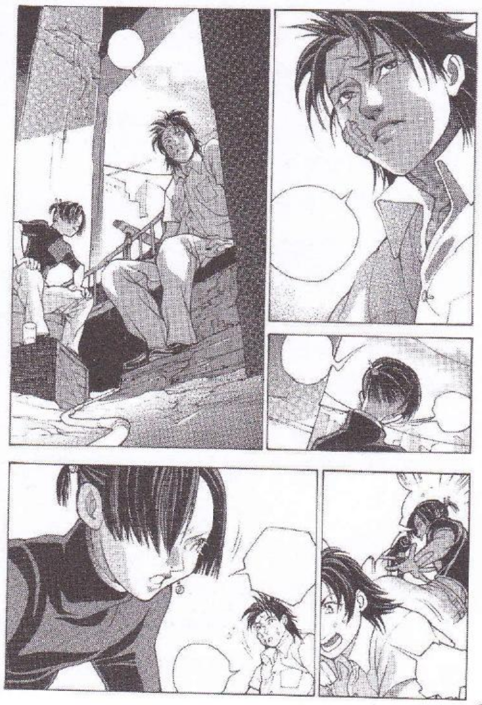


图 10-044

图 10-045

人的视觉习惯于按照阅读的大致方向扫视，比如从上至下，巨型印刷字体再怎么大，只要安排在多格画面的最下方一格，读者怎样也不会先从它开始看的，这也同时说明，漫画每一格的框线对视觉轨迹有着阻断作用（图 10-046）。

在阅读顺序和画格排列的基础上，读者会先凝视最显眼的部分，凝视的同时余光已经开始从近到远环视四周，看到下一个显眼物体后再将视线投过去。想要控制读者的视线，就要像一个餐厅服务员一样，上菜的时候将第一道菜摆在顾客最先能注意到的位置，将下一道菜摆在次于第一道菜的位置，方向上要保证顾客吃过第一道菜后拿起来不别扭，并且距离要比第三道菜更近于第一道菜。



第二格和第三格的角色特写都很醒目，但是在画框的阻断下，读者还是会按照分镜的既有顺序阅读。

图 10-046

下面以图10-047为例，分解一下读者的视线轨迹，可以看到其中的一些问题。

本来对白一和对白二都处在画格一中，应该先阅读它们，但是由于对白一从画格一的框线中突出了出去，一只脚踩在画格二上，还被画格二上的对白三压住了，让对白三显得很强势，并且画格一的上半截色彩和画格二一致，容易混淆范围，读者很可能会忽略对白二，而直接去看画格二和对白三。

看完对白三之后，被画格二中的人物吸引了目光，读者依旧不会去搭理对白二，而是转去阅读距离最近的画格三和对白四，对白四与对白六也出现了与先前相似的失误，对白四看起来应该是属于画格三的，但是却压在画格四和对白六上，画面右下角的人物一口气打破了三个画格的框线，人物脸部很受瞩目，和脸部距离特别近的对白六自然很吸引视线。看到这里，忽略对白五，选择先读对白六的读者一定大有人在。

读完对白六，人物的华丽服饰会吸引眼球，让人顺着服饰看到底，这时才突然发现还有一个对白二没有看过，调转视线去看对白二，读完后已经有些找不到该看什么了，只好去对白四下找没有看过的东西，这时候才能看到被甩在一旁的对白五和对白七。

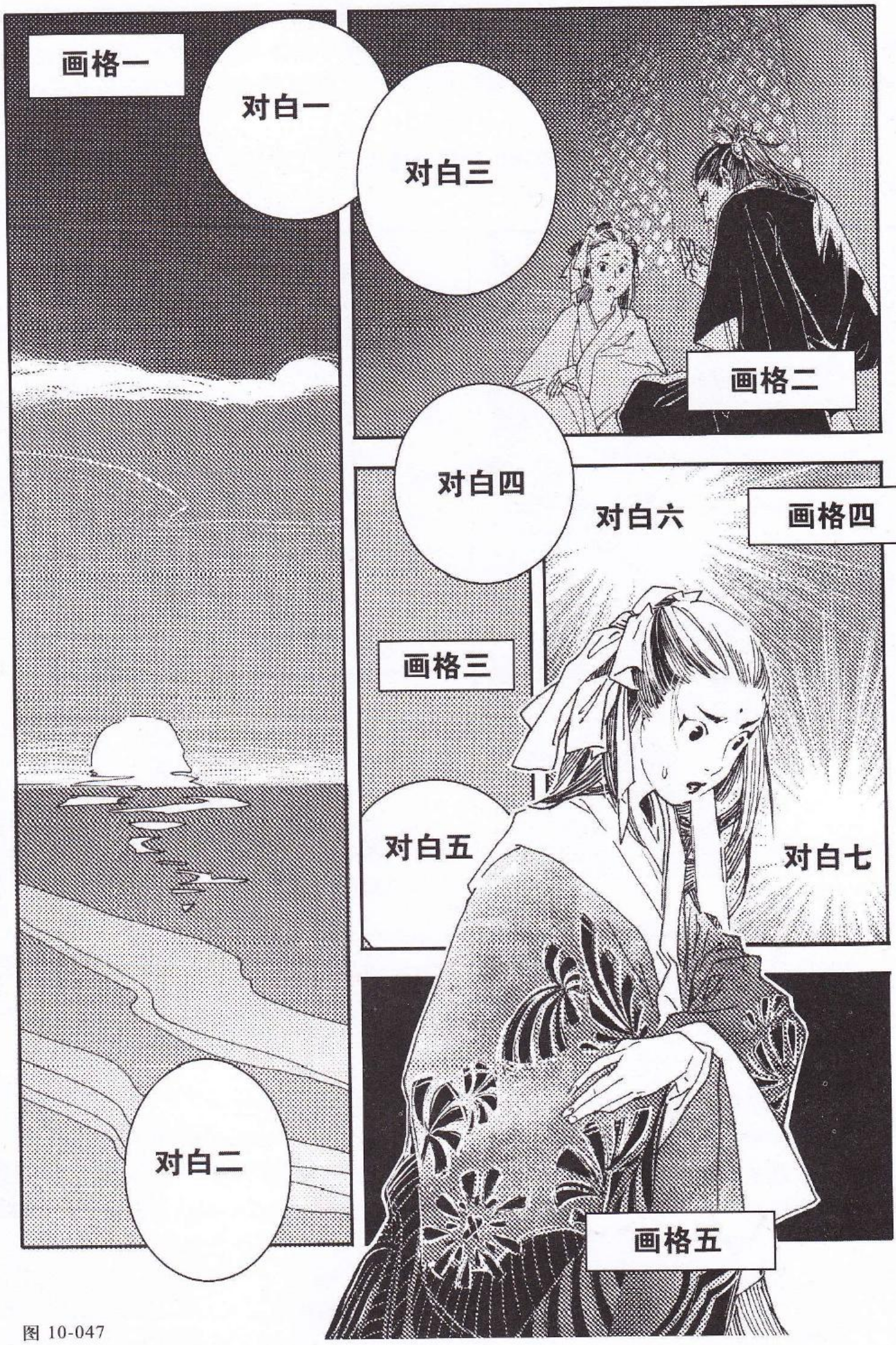


图 10-047

我们将整个过程整理成图10-048的轨迹图，视线轨迹在A点上有过一次交叉，这是绝对不允许的。让我们来对图进行修改，详见图10-049。

修改后，画格一使用出血手法，并且加大了框线的间距，和画格二划清了界线，画格一的背景色浑然一体，削弱了与其他画格混淆的可能性；将对白一和对白二的位置进行了调整，确保读者能顺利地将注意力转移到对白二。

画格二基本保持原貌，只是将对白三收纳到框线内部，避免它搅乱视线。右下角人物的突破框线得到保留，压在对白六上，显得很强势，为了不让这种突破框线影响阅读，对白四与对白五被粘连在一起，并且对白五突破到画格四中，确保下一个瞩目焦点在对白六上，之后才会去看人物。最后，顺着人物的华丽服饰，读者会看到末尾的对白七。

图 10-048

图 10-049

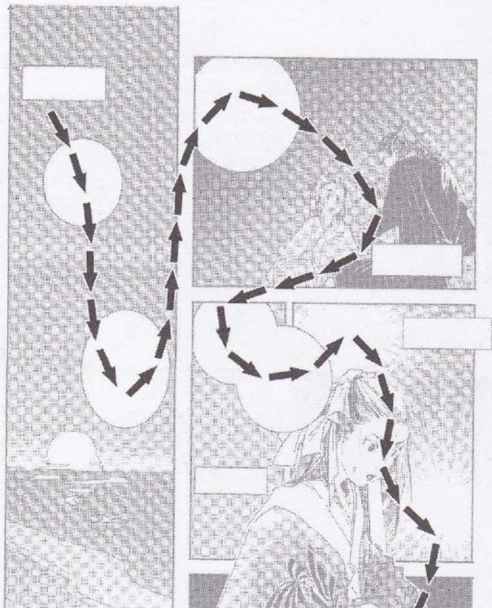


图 10-050

从图10-050观察修改后的视线轨迹，可以看到轨迹很均匀，基本都分布在版心附近，没有在画面边缘过分徘徊，没有交叉，没有180° 掉头的硬伤，此页分镜基本过关了。

从以上例子中我们可以总结出另一个经验，瞩目层次的排列只是影响阅读次序的基础，画面的层次、颜色、速度线的走向、线条粗细和疏密等要素也会对瞩目的强弱有明显影响。看一下图10-051便可以更明了地感受到这一点。

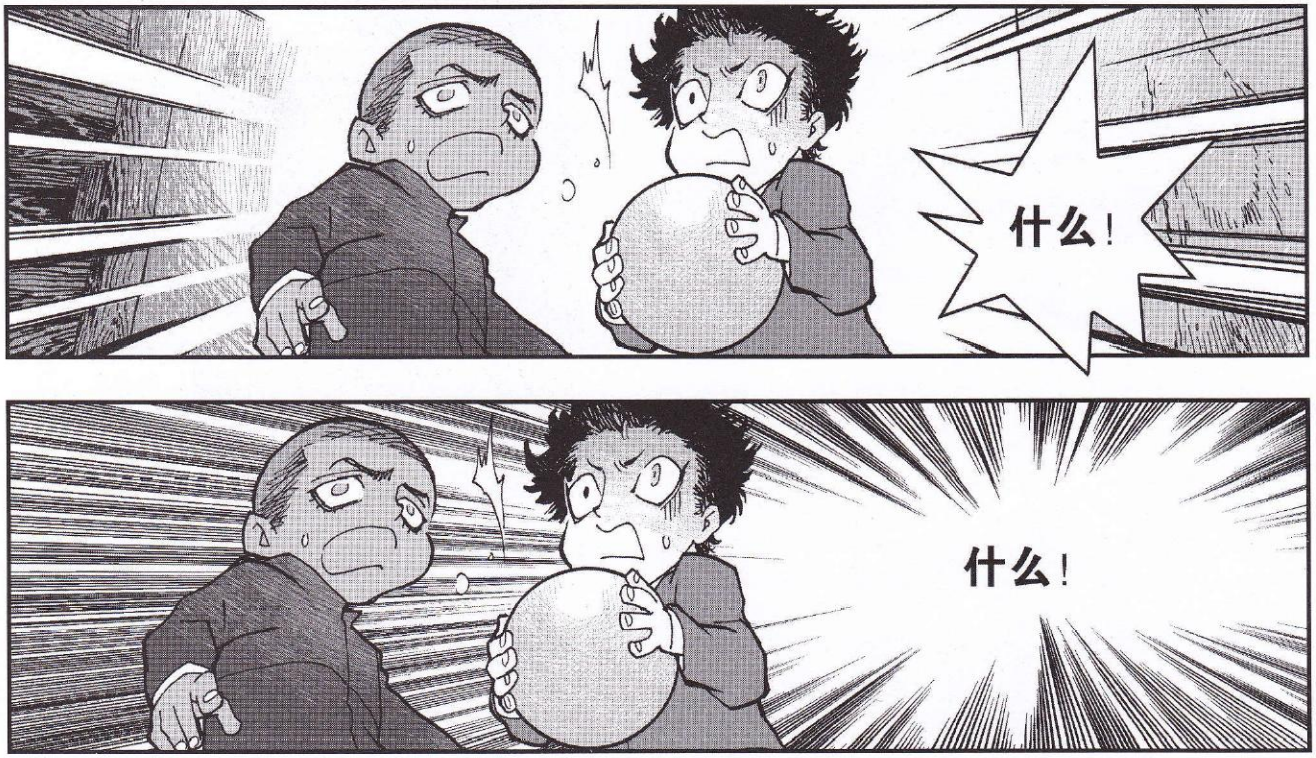


图 10-051

两个画格虽然主体人物相同，但碍于速度线的走势和人物所处位置，使人物与对白在画中所占的比重有了明显的差别。上图的重点是人物，下图则更突出对白。

除此之外，像图10-052这样的对白安排方法也是需要避讳的，会分不清到底该先阅读哪个。想要按顺利引导读者的视线，不能忽视这些细节。

以上便是分镜的学问，虽然有着一大堆理论化的东西，但是正如前文所说，全部都能理论化的不是艺术，推陈出新是艺术的天职，不要被理论的条条框框禁锢，时时刻刻不要忘记创新的精神。

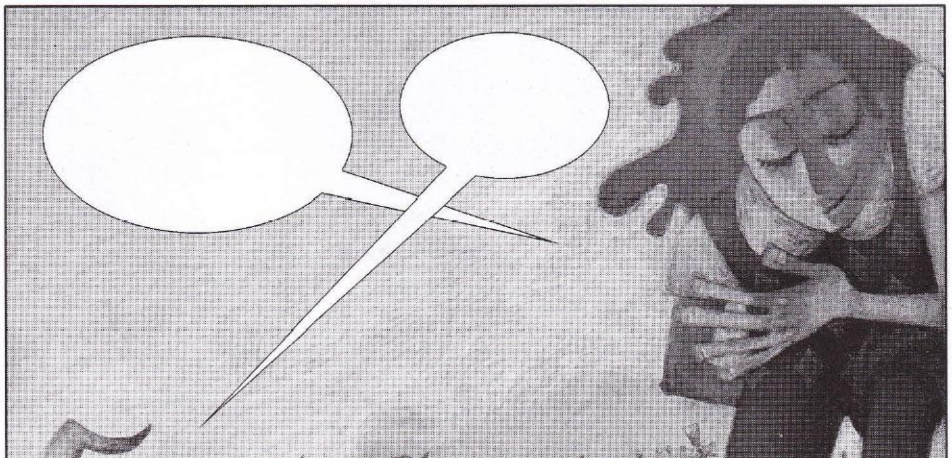


图 10-052

7 名家分镜赏析

● 张晓雨的《面人麻生》

使用宏大的场景与细致平和的角色、物品特写相交叉，镜头之间的联系性跳跃而赋有活力，从点烟斗逐步分解，到鸟儿飞起、船只游移的细节，不仅全方位地给读者呈现出一种完整的空间感，慢节奏的时间流逝也跃然纸上，出色地营造出了剧中人物正在讲故事的悠然氛围（图10-053～图10-055）。

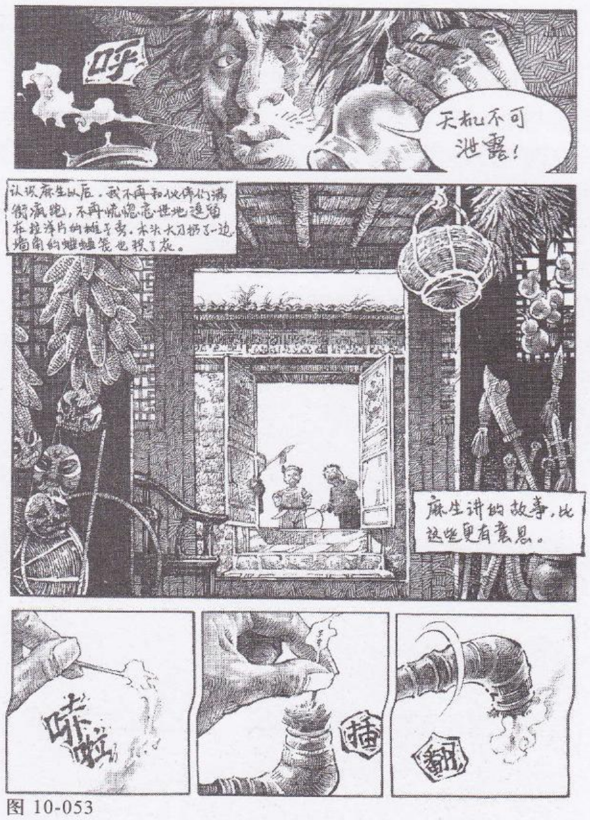


图 10-053

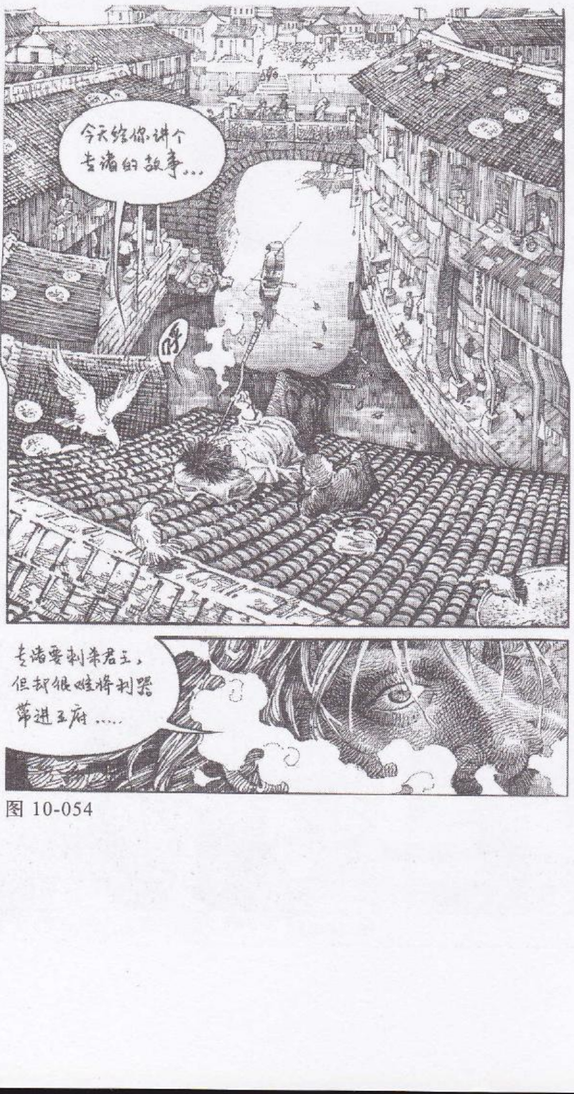


图 10-054

图 10-055

● 自由鸟的《天籁》

图10-056中应用大量斜线和仰视镜头，营造出危机气氛；图10-057中给了主角一个角度端正的特写，而不是运用大角度，这样更突出了角色临危不惧的自信；图10-058中分别用大幅近景特写和小幅特大空间远视排列的方式，对人物细节局部进行了描绘，塑造了故事的高潮；在图10-059的结尾处，官兵低下头的画格使用了白描手法，头部以上飞白，效果类似于白屏淡出，明确表达出危机告一段落的信号，为故事过渡到下一个阶段起到承上启下的重要作用。

图 10-056

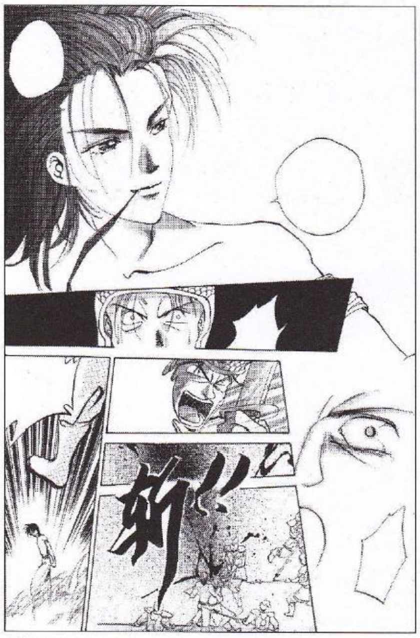


图 10-057

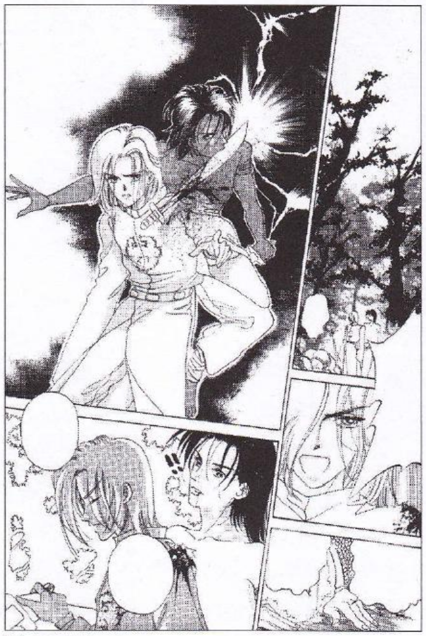


图 10-058

图 10-059

● 嘉瑶的《魔眼》

上半部使用横向分镜，突出角色奔跑的速度感和空间感；左下的大镜头倾斜取景，烘托了情势的千钧一发，镜头在人物正面，可以看到身后追赶着的人，空间关系一览无余；由于上一格中追赶者的位置很明确，画面右下角的追赶者特写就显得很自然、不突兀（图10-060）。

● 阿梗的《种子》

利用几乎静止的多个画面，在同一个角度取景，形成类似于慢镜头播放的视觉效果，每一格之间的小差异成为阅读的最大乐趣，在对比中，可以看到天空中的风起云涌，地面上的藤蔓扭动，娴静的美感油然而生（图10-061）。

图 10-060

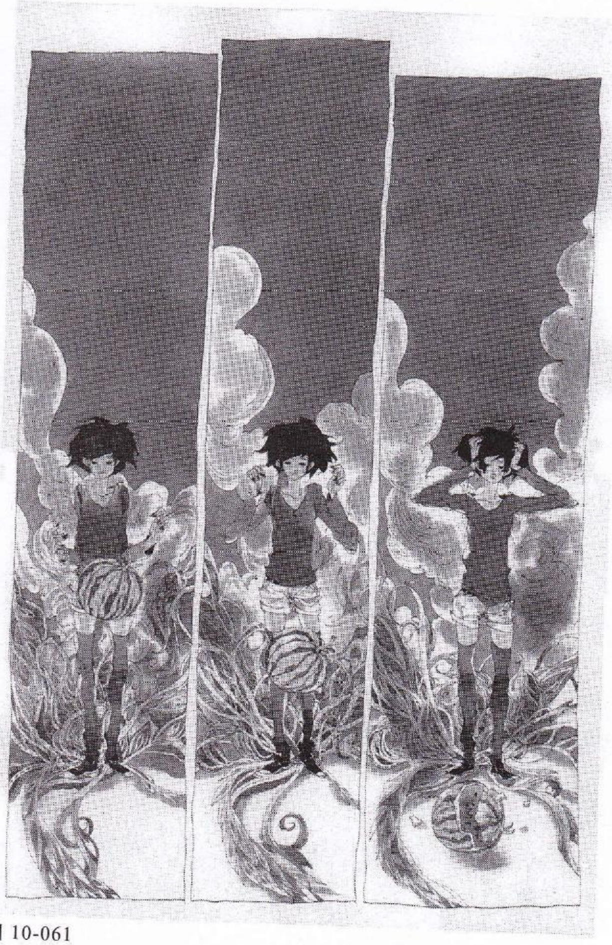


图 10-061

10.2 故事漫画的绘制

假如你要绘制一部短篇进行投稿，假如你要绘制一部参赛作品，假如你和杂志社联系好要连载一部作品，其创作过程究竟应该是怎样的？现在就来模拟一下全过程吧！

1 故事大纲和情节的确定

不管要创作怎样篇幅的作品，必须先把一个故事的大框架确定下来，这个道理就像分镜的时候分配页数，边做边思考肯定有不周到的地方，动笔之前的策划关系到一部作品能不能成功收尾。在杂志上连载，一般也会有编辑要求提交作品的故事提纲。

写大纲的目的有两种：一种是写给自己，一种是写给编辑。

写给自己的梗概不需要华丽辞藻，只求在任何时候都能理清脉络，所以一定要尽可能按照故事叙述的顺序，把主要角色、重要事件和场所交代清楚。如果故事很庞大，甚至可以制作一个表，避免出现漏洞（图 10-062）。

年代	角色	事件
2009 年 3 月	人物 A、人物 B	人物 A 与人物 B 初次见面并大打出手。
2009 年 5 月	人物 A、人物 B	人物 A 与人物 B 同时被暗算，不得不联手行动。
2010 年 1 月	人物 A	人物 A 在背地里打算设计暗算人物 B，切断之前的合作。
2010 年 7 月	人物 A	人物 A 被不明身份的人追杀。
2011 年 10 月	人物 B、人物 C	人物 B 十分落魄，却被人物 C 出手相助。
2012 年 4 月	人物 C	人物 C 在暗地里观察人物 A、B。

图 10-062

写给编辑的提纲就没有必要把所有事件的前因后果都一五一十地交代清楚了，那样只会让提纲变成流水账，编辑无法感受到故事的魅力。其实只要将故事的纠葛核心写出来，把故事的魅力体现出来，把作者通过情节演绎的深刻感情描述出来即可。漫画不是小说，文字写得再详细，编辑也要看到漫画稿子才知道作者的综合实力，提供大纲给编辑的主要目的不是展示作品如何滴水不漏，而是展示作品是否有卖点。做连载时，常常会因为作者个人喜好的改变或读者反馈的意见而使故事偏离原本计划好的大纲，编辑都是明白这一点的。

2 人物设定

大纲和情节确定了，接下来就要为剧中的主要角色做人物设定，形式见第204页的图6-165，条件允许时，为角色进行详尽的文字设定，这个设定是为了提醒作者不忘角色定位，动笔时有参照物。连载作品常会随着时间流逝而让角色定位有变化，这时候不要忘了修正人物设定的履历，避免前后矛盾。

对于现在的漫画而言，好的角色设定相当于半个作品的生命，好的人物设定是卖点的首要前提。编辑部一定会要求作者提交角色设定稿，稿件可以不必画得很精细，但是角色的特色和气质一定要传达到位，让身为“第一位读者”的编辑能清晰地感受角色的潜力。

3 故事节奏和分镜稿

漫画最讲究的就是节奏，为了不让读者看腻，要做到方方面面张弛有度。整部故事的节奏是一个层次，每个连载章节的节奏是一个层次，每一个对开页的分镜也是一个层次，再细化，每一页或每一小格图画都带有自身的节奏。

连载作品的节奏因连载周期的不同而有着巨大差别，周刊的节奏和月刊的节奏自然差很多。周刊由于快速的信息更新，读者等待较少，对情节的饥渴感较弱，控制在每3～5周出现一个小高潮即可；月刊信息更新较慢，每两个月没有小高潮就会让读者的热情减退，超过3个月就会使整部作品的节奏骤降，让读者失去追下去的耐性。

月刊时间间隔很久，读者很可能在一个月之后已经忘记了上个月的情节，月刊上的故事必须比周刊拥有更强的冲击性，并且每个月的故事开头都要考虑读者是否能立刻进入状态。进入状态较慢，对每一章节的情节高潮却要求迅速展开，月刊的节奏控制比周刊更具挑战性。如果作品存在出版单行本的问题，还要考虑每一本单行本的开头和结尾设定在什么情节上。

编辑为了随时了解作者在节奏上的把握，很可能会向作者要求每期创作之前提交分集剧本或当期的分镜草图。

分镜草图最好使用和成稿同大的纸张绘制，也可在原稿纸上直接拿铅笔绘制。由于分镜稿随时有被叫停修改的可能性，为了不做无用功，画面没必要很精细，不用细化背景，只要分清角色是谁即可，但是台词一定要好好写上，便于编辑阅读（图 10-063）。只要分镜稿通过，一般编辑部就不会再干涉后续的绘制步骤了。

图 10-063

对于一部连载作品，除了分镜是否通顺外，每一章节的悬念设置也是至关重要的，我们可以看看那些广受好评的连载作品，大家都有一个共同特征，在每一章节的末尾处一定会有吸引人看下去的悬念。如果悬念设置不足，编辑很可能会要求作者修改分镜。

悬念有大小之分，用一部以三角恋为题材的故事举例，三个人物的感情归属是大悬念，他们的每次分分合合就是小悬念。优秀的漫画家，正是那些懂得如何在章节末尾安置小悬念的能手，说每一章节的悬念就是连载的精髓也不为过。

4 成稿绘制

个人创作和集体创作的步骤很不一样，个人创作只需要调整好自己的工作状态，至于是先把全部草图搞定进行流水作业，还是一张一张地画，完全不受限制，只要在截稿日期之前完成即可。但是一个人的力量有限，出稿的效率肯定不太高。

集体创作需要分工合作，各取所长，让擅长人物设定的人搞人物设定，擅长分镜的人做分镜，擅长勾勒线条的人勾线，擅长后期的人做后期，争取在每个工作环节的效率上都能够有保障，避免发生大部分工作人力闲置的状况。

5 台词和页码

以手绘稿投稿的话，台词一般是用铅笔轻轻地写在原稿上（图 10-064）；如果怕破坏稿件整洁，也可以给每张原稿贴上一张半透明的硫酸纸，在硫酸纸上写出台词；此外还可以复印一份原稿，在复印件上用钢笔写出台词。

以电子稿投稿的时候，作者可以自行在软件里填充台词，字体也可以自行设置，但是不推荐使用令人阅读困难的字体。一张画的全部台词完成后，最好专门为台词建立一个图层文件夹，把所有台词和电脑嵌入的字都放进该文件夹，切勿合并图层，以保证台词的可修改性（图 10-065）。

图 10-064

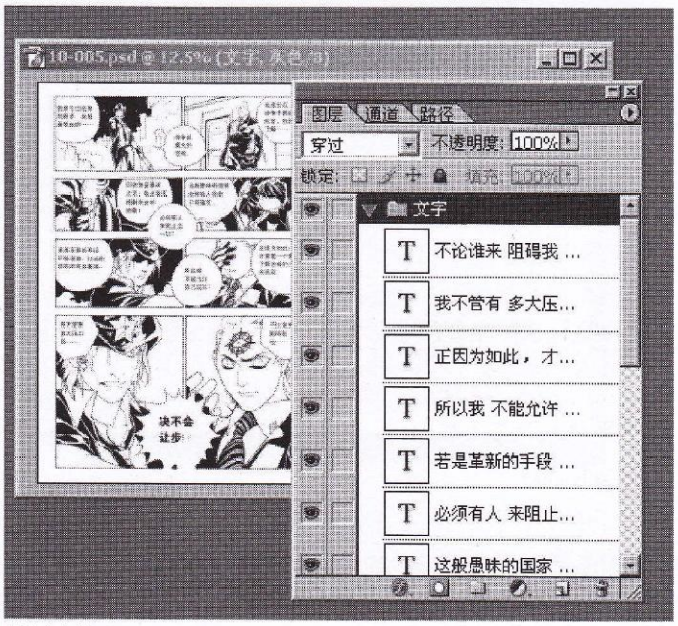


图 10-065

手绘稿件一定要注意用铅笔在页面的角落上标明每一页的页码，方便编辑查看（图 10-066）；电子稿的话，最好将所有画稿放在一个文件夹内，文件夹名称为故事名和章节数目，每页稿件的文件名要好好归纳，以相应的页数为文件名；假如是一部超级长篇，连载几年后可能有上千页，为了让这些稿子不混在一起，最好一开始就设定一个模式。

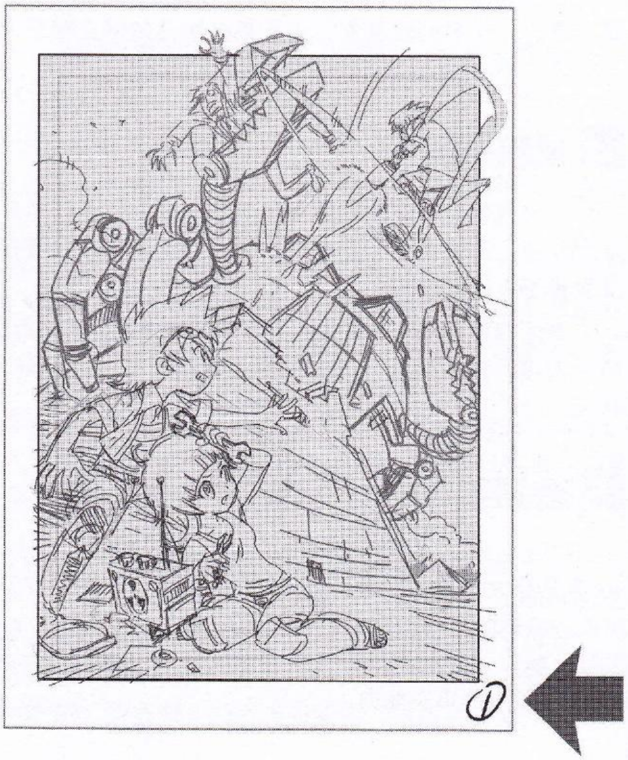


图 10-066

用《踢破天下》举例，每一页画稿的文件名以“TP”开头，证明此图是《踢破天下》的稿件，在“TP”后写上页码编号“001-001”，前一个“001”代表第一话，后一个“001”代表该话的第一页。这样，就算好几百话的稿子放在一个文件夹里面，每一页的文件名依旧可以轻松排列成故事本来的顺序（图10-067）。

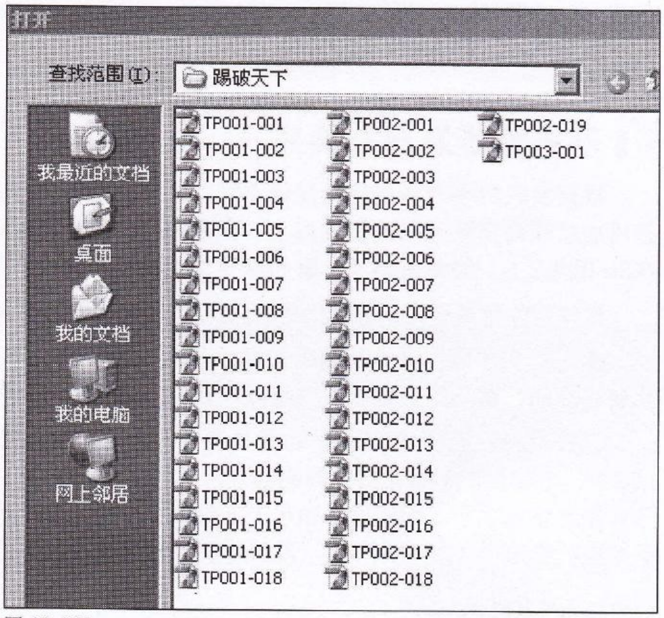


图 10-067

6 作品的包装及经营（选修）

现在内地的漫画杂志逐渐向着专业化方向发展，编辑对作品的把关以及支援作者的能力比以往略有提高，但是每个平台的状态不尽相同，所以，作者本身具备一定的审美，做到自我把持是相当有必要的。

当题材一样，故事框架、角色刻画和分镜叙事水平相当的时候，是什么决定了一部漫画比其他作品更受欢迎呢？那就是作品的“包装”和“经营”。所谓包装经营，并不是单指杂志上的宣传，还有作品本身的自我包装、自我经营。

包装——比如角色的服饰、建筑物的样式、画面用色等，这些要素是否能与故事情境相呼应，形成独特而有魅力的整体，就是决定故事是否能脱颖而出的关键（图 10-068）。

经营——当读者对作品有反馈之后，有取舍地采纳意见也需要适度为之，修改过度就会失去作品的主旨，无视主流的意见又会使作品逐渐走下坡路，权衡作品应该如何走向成熟，就是所谓的经营。一个作者很容易迷失在纷乱的意见中，使作品失去本来的魅力。从某种程度上说，作者需要拥有使作品保持优点的审美能力。

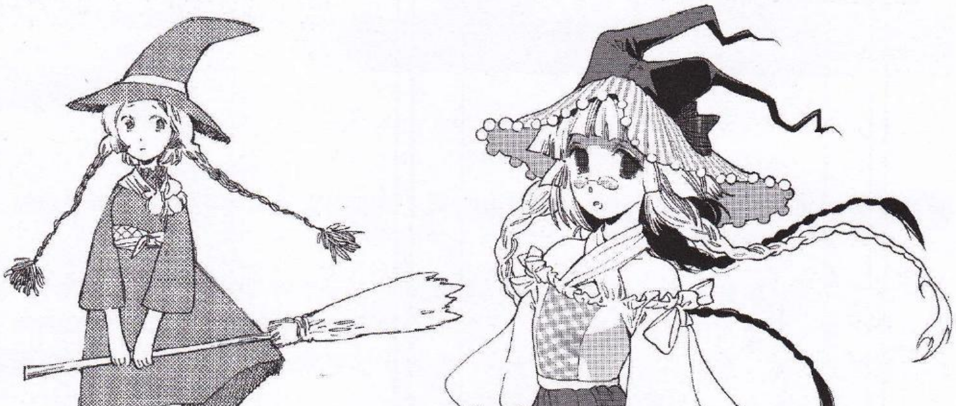


图 10-068

10.3 漫画的投稿

1 基本纸张及尺寸要求

根据发表的平台和表现形式的不同，对作品纸张大小的要求也不尽相同。如果是手绘稿件，稿子尺寸应该至少是出版后画面实际尺寸的两倍以上；如果是电子稿，那么在画布尺寸与出版实际尺寸相当的情况下，分辨率至少要在300dpi以上，如果发表平台有特殊要求，则要按照要求设置。

具体到故事漫画，一般会使用国际上通用的画稿尺寸。画纸开型有B4和A4之分，功能上没有区别，B4最常用。

市面上有各种各样的原稿纸售卖，大多有着共同的特征，上面印刷了一些淡蓝色的框框，这些框框是为了辅助作者绘画的。有了这些框框，作者就不用费尽力气拿着三角尺比对画格的角度了。

框线A是漫画版心的范围，也就是画页的外框；线框B是出血时图书裁切后的范围。大家还可以在线框B外围看到线框C，这就是印刷后要被裁掉的部分（图10-069）。除了蓝色框线外，纸边上还有类似于刻度一样的小格子，小格子旁边有坐标数字，这些格子和尺子上的刻度一样，可以代替三角尺，绘制平行或垂直的框线，甚至可以当做绘制背景透视的参照物（图10-070）。漫画制版的时候，这些淡蓝色的框线是不会被印刷出来的，大可以放心使用。

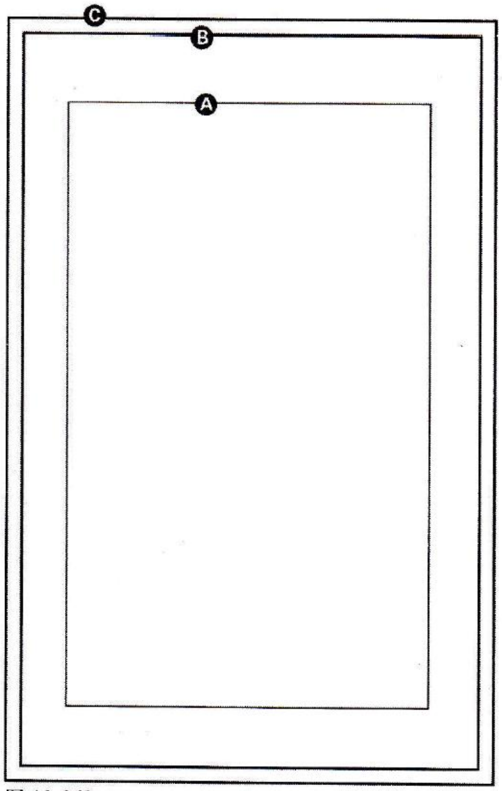


图 10-069

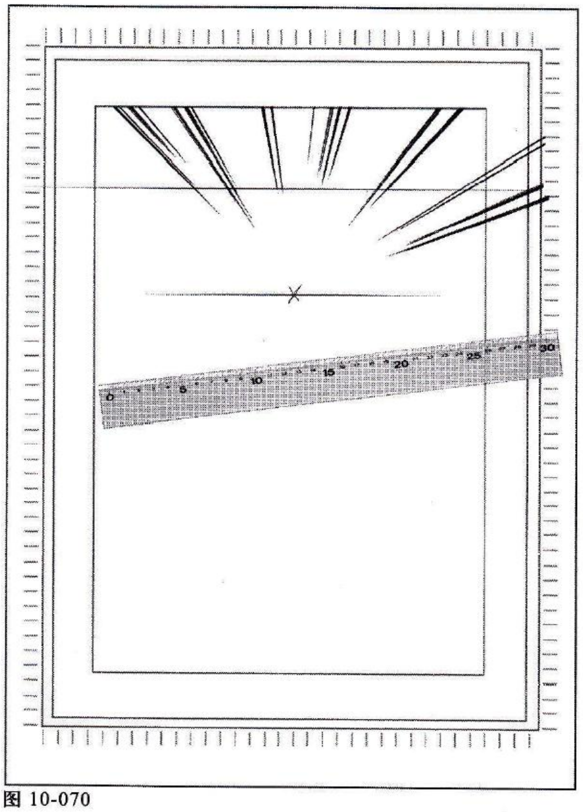


图 10-070

电子稿的尺寸要由作者自己设置，尺寸如下。

B4
出血部分22.6厘米×31.6厘米
版心部分18厘米×27厘米

A4
出血部分19.1厘米×26.6厘米
版心部分16厘米×22厘米

具体到厘米、毫米，可能每本杂志的要求都不尽相同。

ComicStudio软件内置了若干种印刷规格，作者可以自由选择，软件会自动处理，省去了很多麻烦（图10-071）。

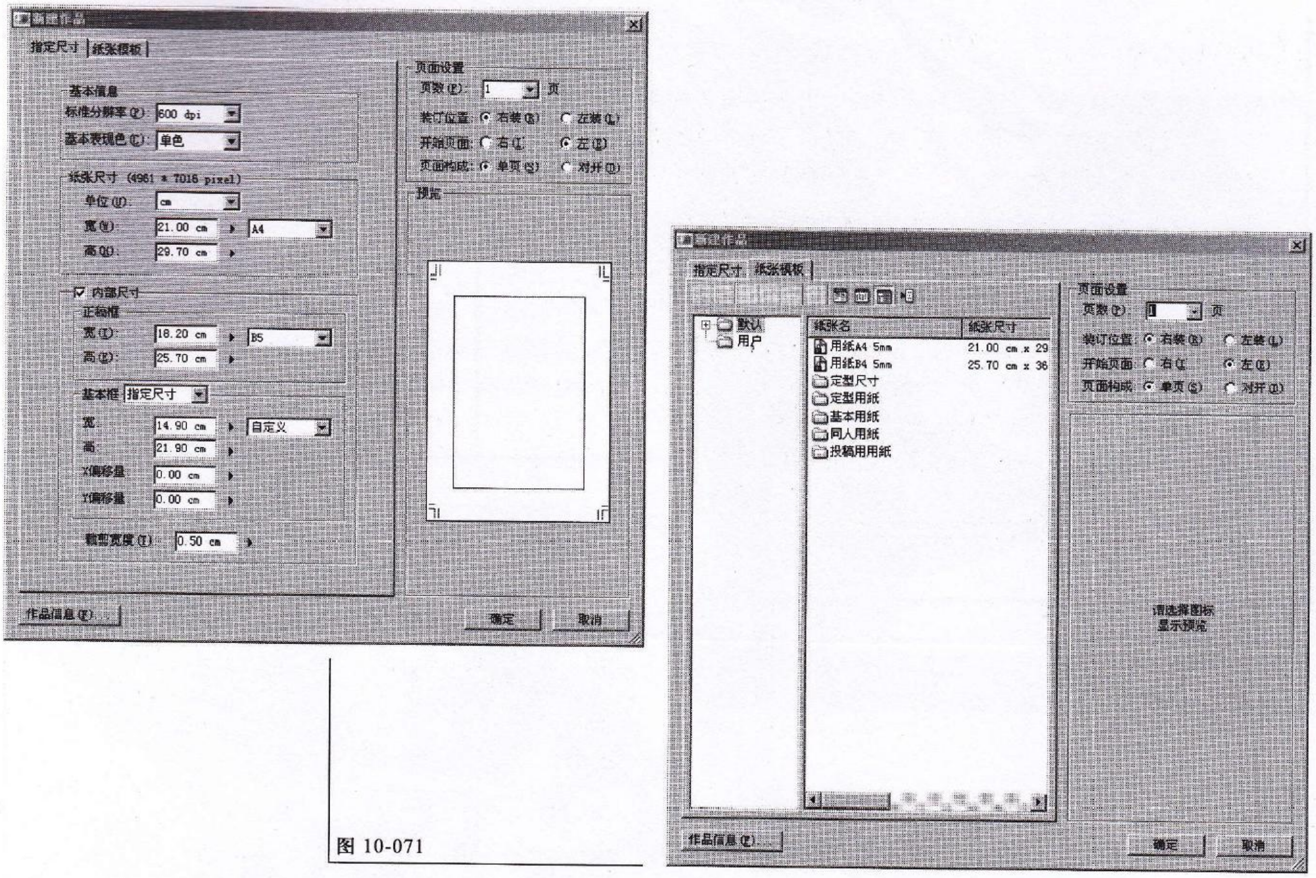


图 10-071

2 投稿

投稿说来简单，按照杂志上的地址把稿子寄过去，或者按照网上的邮箱把稿子发过去不就行了？其实这种投稿往往石沉大海，得不到回复。

个人投稿常会遭遇“报国无门”的窘境。漫坛中不规范运作比比皆是，不少作者有一稿多投等恶劣行为。作为漫画发表平台，对新人也不太可能做到毫无保留，尤其是功力不纯熟的新人。个人画手想要打入圈子，除了有一定的个人能力外，还要懂得如何沟通和让步。参加各种形式的漫画大赛是一种途径，不管获奖与否，先与发表平台构筑信赖关系是首要的。

邮寄原稿的时候一定要寄挂号信或者使用服务质量优秀的快递，避免宝贵的稿件遗失。如果是第一次给某个编辑部投稿，最好不要直接寄原稿，除了有丢信的风险外，编辑部稿件众多，无法一一处理，很可能不予录用也不退稿。寄一份台词清晰的复印件足矣，附信说明此为复印件，一旦稿件录用再邮递原稿。

寄出稿件后一定不要傻等回复，一段时间还没收到回复的话，要主动电话联络编辑部，多与编辑交流，一方面增加编辑对你的认识和信任，一方面征求编辑的意见，充实自己。

网络投稿比信件投稿便利得多，但是有风险，不仅石沉大海的概率急速上升，万一稿件被不法使用，作者就真的欲哭无泪了。网络投稿大多使用邮箱，拿到一个征稿邮箱后不要急着寄信，一定要摸清约稿方是否可靠。邮箱地址的来源最好是漫画网站或者杂志上官方刊登出的，如果不是，投稿的时候切勿将血汗之作一口气寄出去，万一被骗了，此稿件转投别处还可能被指责为一稿多投。即便是QQ等聊天工具截图，也不要轻易把一张图的全图截屏，至少要打上水印（图 10-072）。

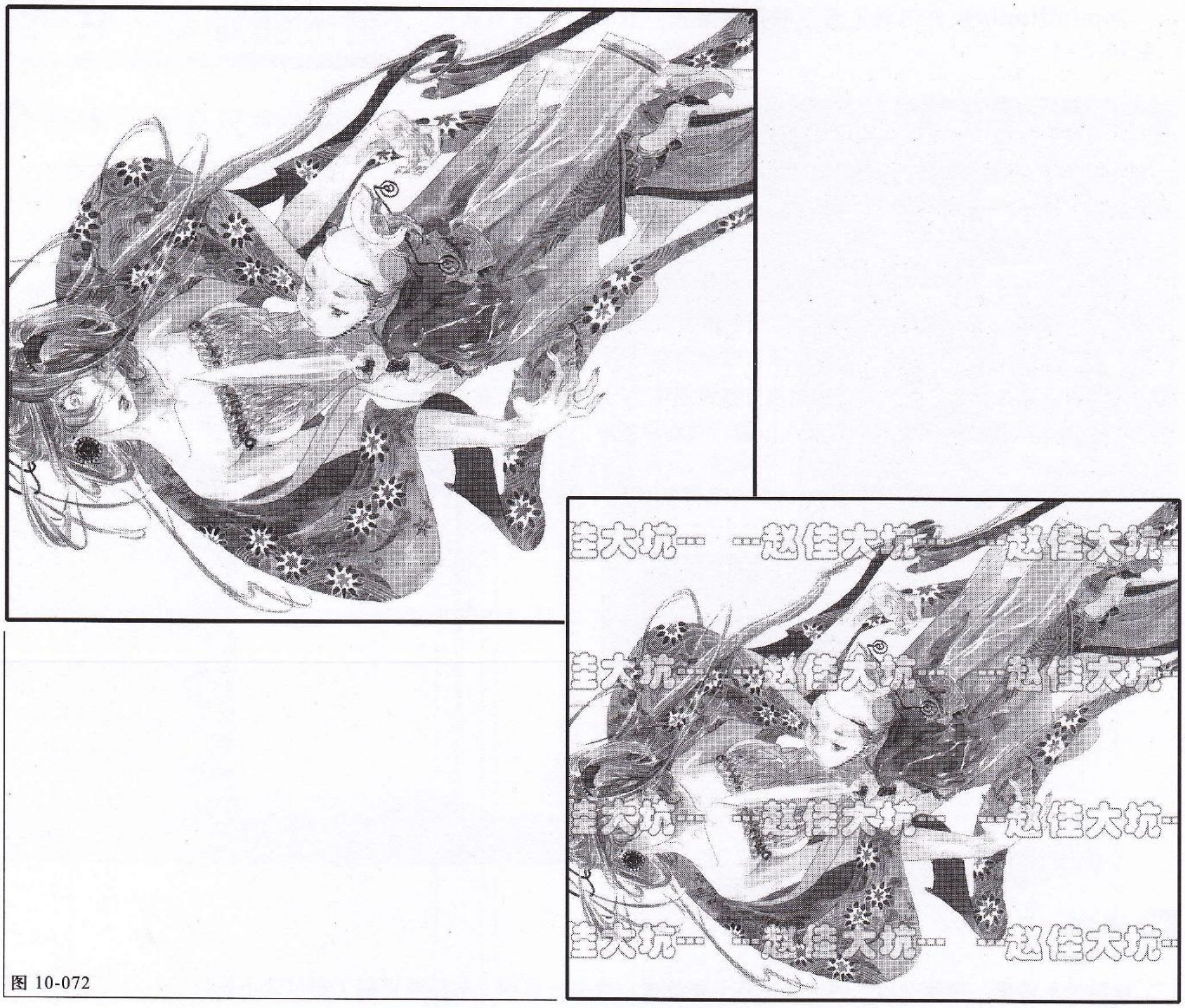


图 10-072

网络投稿比较保险的做法是邮寄故事局部，一部几十页的作品，先邮寄一两张图就可以，并且一定要将稿子缩小到不宜出版的大小，给稿子打上水印，确保对方不能擅自乱用。

新人要注意，作品已经在网上张贴过或者在其他地方投过稿，转而拿去另投的时候一定要和征稿方说明情况，否则会变成职业道德问题，遭到大规模封杀也不新鲜。

如果实在无法和出版方取得联系，可以试着加入漫画工作室。一般工作室都有着自己固定的投稿门路，在工作室工作既可以积攒经验，又可以摸清投稿门路，为将来谋发展。

本章小结

故事漫画的学问还有很多，都说故事漫画像一部纸上的电影，但是与电影的分工合作不同，上到编剧、演员、导演、发行，下到灯光、服装、外景、剪辑，漫画中大大小小的事情往往都要由作者一个人包办，对个人能力的要求可想而知。所以漫画的学问远不止文中所提到的这些浅显的理论，越深入就越会觉得学无止境，更多学问要到实践中体会和感悟。

附录　电脑上色过程

本上色过程使用的软件是Photoshop，辅助硬件为数位板和扫描仪。

Photoshop是世界上应用最广的绘图软件，软件教材的形式多样化并且相当常见。鉴于篇幅问题，本书对软件操作方法不多赘述，如有操作上的疑问，请参阅相关的教学媒体。

首先，我们来建立一个新的文件（图 001）。画布的边长比作品实际印刷所需要的尺寸大6毫米～1厘米即可，或者按照约稿方的具体要求建立；分辨率不低于300像素 / 英寸为宜；作品使用在电视、电脑等媒体上时，色彩模式必须是RGB，作品使用在印刷等媒体上时，色彩模式则必须是CMYK，如果是纯黑白印刷，那么就使用灰度模式。

大致构思一下要画的是什么内容，可以在纸上或者电脑上确定草图，谨守由大入小的原则一步步细化，然后进入勾勒线条的步骤（图 002）。本过程采用的是扫描手绘线条的方式，有条件的朋友也可以直接在软件里勾勒。扫描后，对线稿进行一些调整和修饰，就可以正式开始工作了。

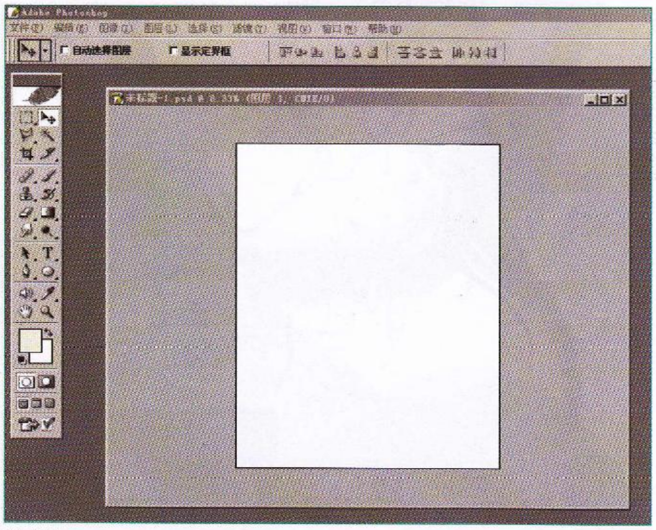


图 001

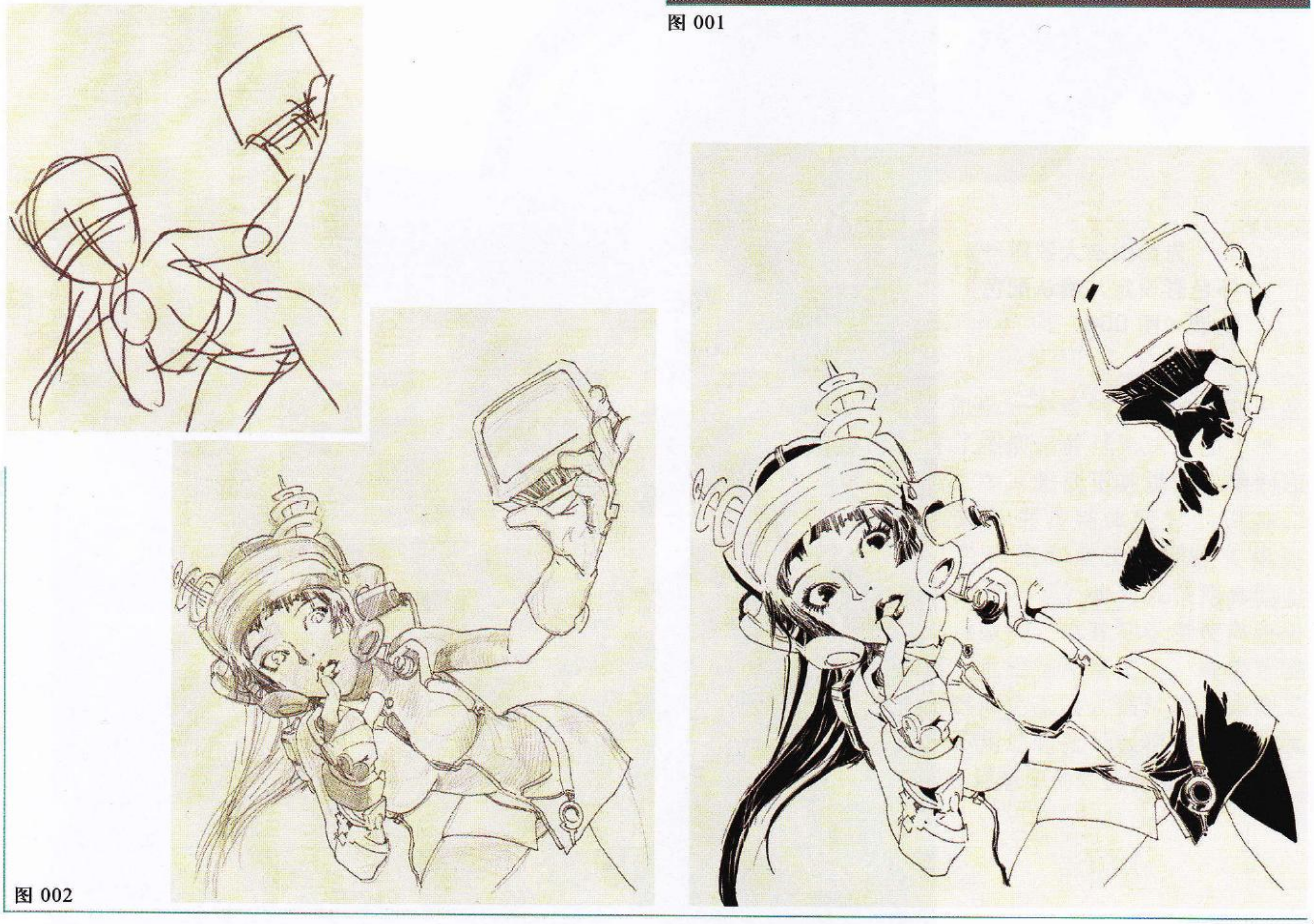


图 002

图 003

图003是修饰后的线稿效果。

尽量多利用图层以及图层的各种属性，线稿和色彩一定要分成不同的图层，并且其中要有一方变成正片叠底属性放在上方，确保颜色能透过线条反应出来。硬件条件允许的情况下，画面每个不同的色彩区域最好都单独建立一个图层，便于以后修改。

先给图画大致做一下色彩设定，确认配色协调（图 004）。

图 004

之后开始分层细化，每个部分都要用套索工具、蒙版工具或者钢笔工具进行选取。选取后工作范围就被圈定在所选区域，不会画到区域外面了。画面细节越是精细，选区和分层就显得越重要。当然，如果是厚涂画法，选区乃至于分层就会显得可有可无。

画好局部的底色后，我们来给它画上光影效果（图 005）。光线越强，阴影越深，画面色彩的跳跃性就越大。高光部分和阴影部分的配色需要注意，如果光线很强，那么不论是在人物脸上还是在衣服上，光线都应该是强烈的，否则可能显得不协调。如果画风非常写意，倒是可以无视光影原理。

图 005

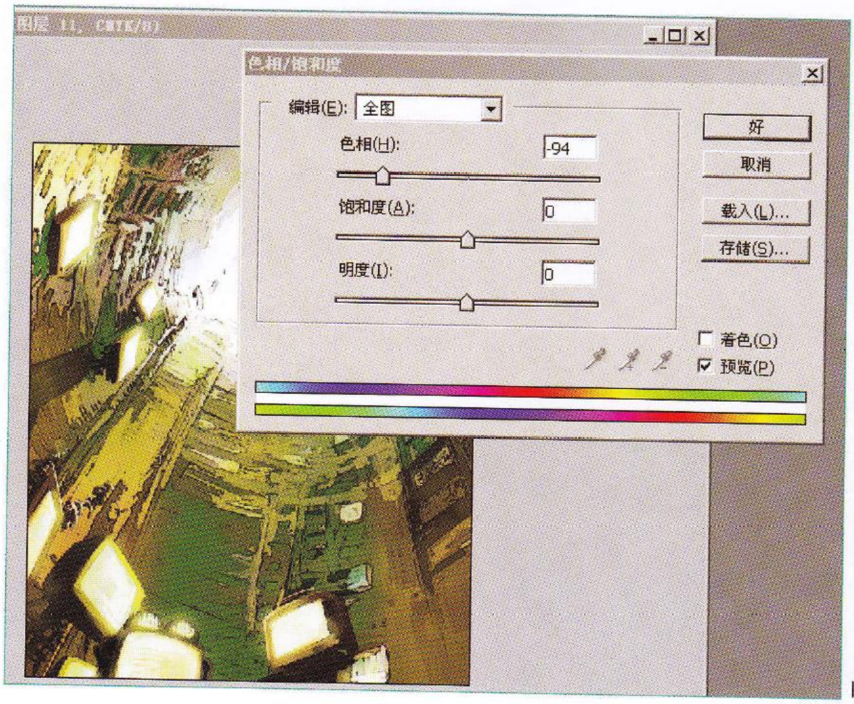


图 006

如果一个绘制完成的局部已经合并了图层，并且无法找回步骤，效果却令人感到不甚满意，我们还可以对其进行整体色彩的调整。通过色相饱和度工具彻底变换颜色（图 006），也可以使用其他工具进行微调。推荐初学者使用色阶工具、色相饱和度工具，高手可使用可选颜色工具。通过这些调整工具，不用动笔就可以把你画的东西变成任何想要的颜色和深浅。

除了以上提到的工具外，曲线、替换颜色等工具也有着自己独特的效果，读者可以慢慢摸索。

色彩部分大致上成型了，线条看起来反而有些过于生硬，要怎么样来柔化一下？我们可以把画笔的属性变成“亮度”，在线条图层上减弱线条的深度（图007）；可以把画笔的属性变成“色相”和“饱和度”，改变线条的颜色；还可以用刚刚提到的其他工具，改变线条图层的整体颜色。

图 007

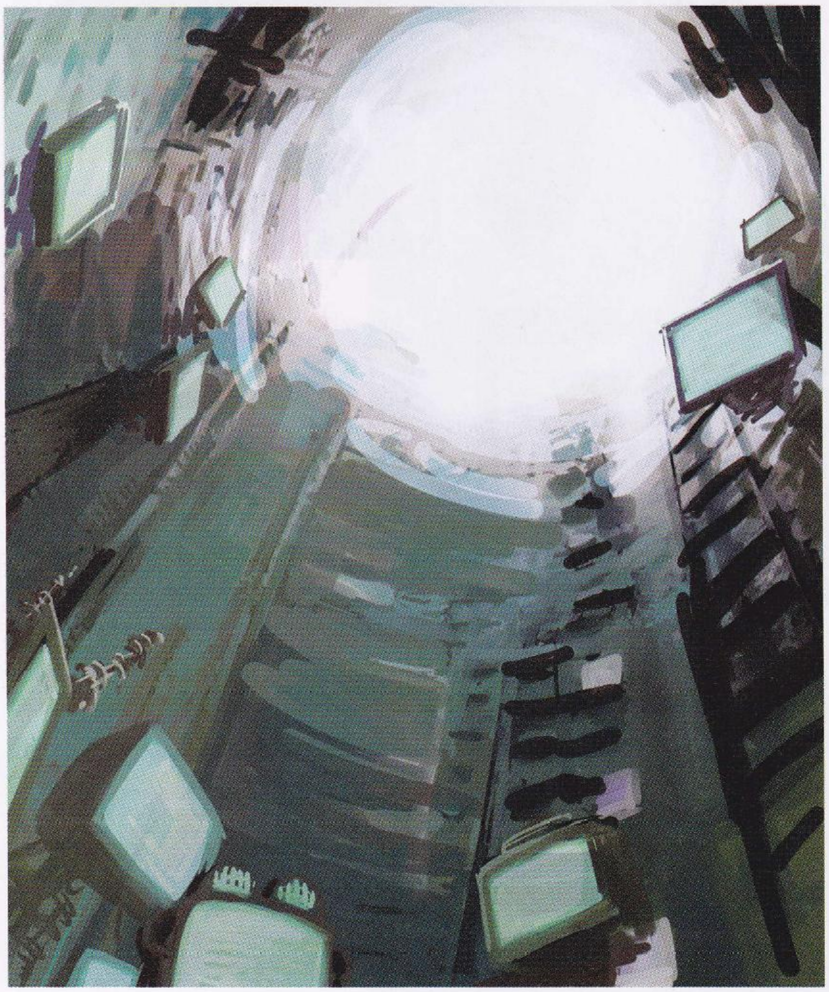


图 008

主体人物画完后，我们开始来整理背景。背景图最好也单独建立图层，作为一张独立的画来对待，方便将来对画面构图进行调整。

绘制的方式与人物画一样，由大入小，层层细化。运用我们学过的光影画法，先确定好光源，再为景物设计好阴影范围（图 008）。

色调基本确立后，调试全图效果并对细节进行细化，背景就完成了（图 009）。

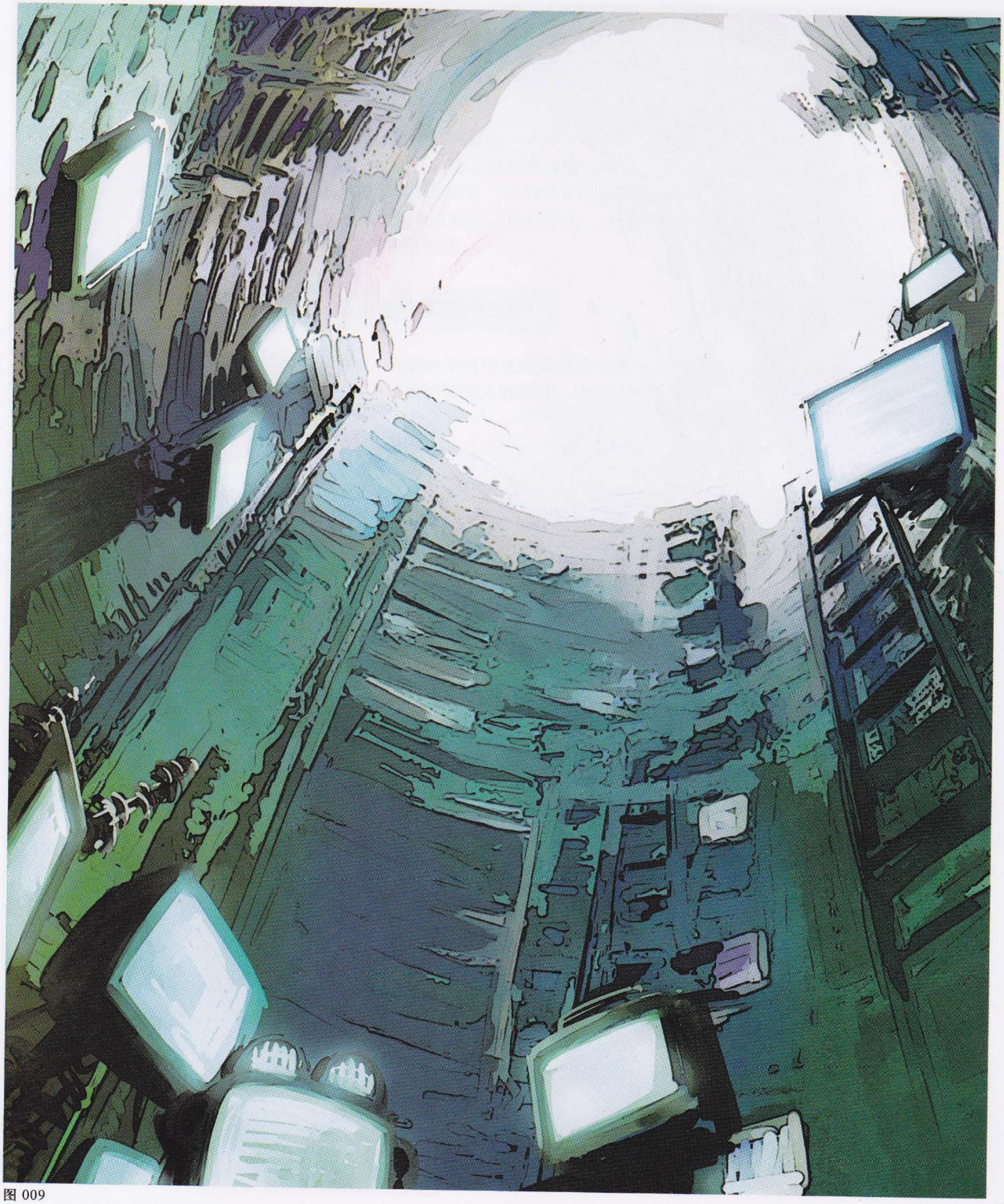


图 009

最后给全图加上高光以及其他修饰（图 010）。一幅图画就完成了！

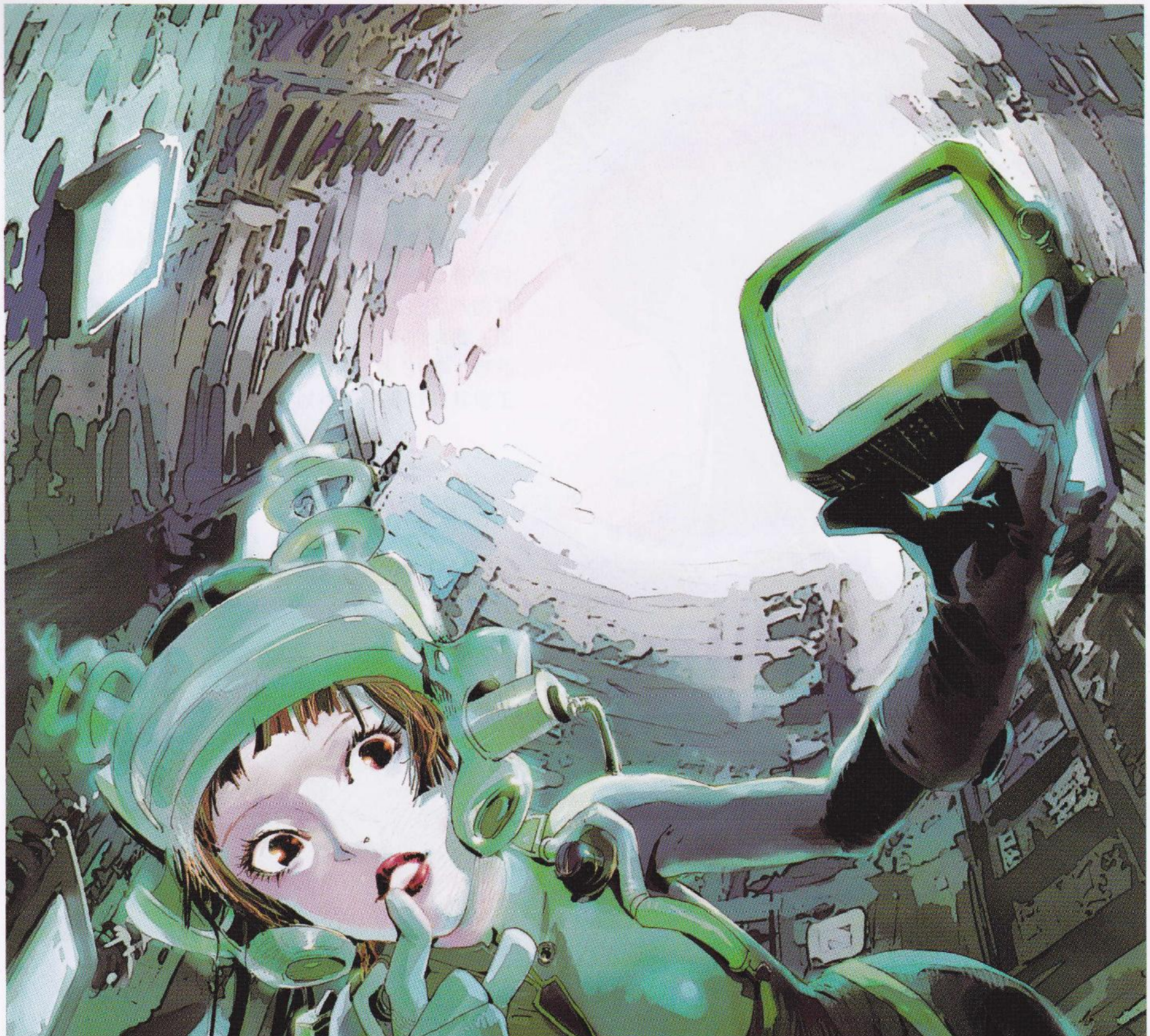


图 010

◆小知识◆

1 什么是RGB和CMYK?

电视和电脑屏幕等显像器的基础色是光的三原色——红（red）、绿（green）、蓝（blue）， RGB是三原色的英文首字母组合，是在以光为媒介投影的媒体上应用最普遍的模式。全彩印刷使用4种不同的颜色作为基础色，它们是颜料的三原色——红、黄、蓝，再加上黑色，CMYK分别是青（cyan）、品红（magenta）、黄（yellow）和黑（black的最后一个字母）的简称。黑色之所以不取首字母，是因为容易与英文的蓝色（blue）相混淆。只要彩色图片涉足印刷领域，就一定离不开CMYK模式。

2 即便用了喷笔笔刷也无法画出柔和的笔触怎么办?

使用Photoshop的喷笔笔刷作画，画笔的不透明度是要时常修改的。10%适合画大面积的柔和过渡；30%左右用于绘制阴影很合适；60%以上可以用于绘制较突兀的部分，比如修饰线条。

3 搞不清楚图层属性的作用怎么办?

可以说图层的运用是Photoshop软件的灵魂所在，一定要好好研究。图层属性都是上面一层作用于下面一层才能显现效果，由于部分图层属性很特殊，上下两个图层上只有单一色彩填充，也看不出效果，最好用两张色彩丰富、构图迥异的照片重叠在一起来观看图层属性的效果，这样可以更好地理解属性的作用。

图 011 两张原图
图 012 “正片叠底”效果
图 013 “强光”效果

图 011

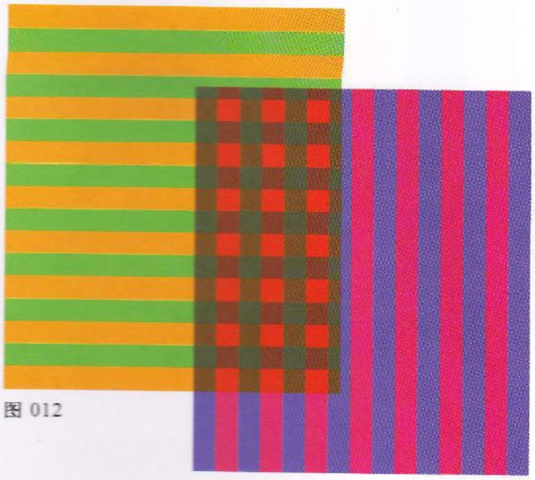


图 012

图 013

结语

关于漫画的绘制，我们的教学在此先告一段落。

在这么精简的一本书中，我们很难将漫画的学问道尽，甚至可能只是些最粗浅的皮毛。本书的教学目的是带领那些对漫画有兴趣却不得要领的朋友进行入门学习。在有限的篇幅内，为尽量照顾到方方面面，不得不做出诸多取舍，这也使本书可能存在诸多不足，还望有志于漫画的朋友不要止步于此书，而要在生活中坚持钻研漫画的奥妙，取得只属于自己的宝贵经验。

最后，祝大家技艺进步，尽情体会创作漫画的乐趣！

——赵佳　于2012年春